平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年9月24日発行（隔週金曜日発行）第5巻第25号通巻114号

PlayStation

SINCE 1979 GUNDAM 20th ANNIVERSARY GUNDAM BIGBANG PROJECT

SDガンダム GGENERATION-0 G ZERO

ジージェネレーション・ゼロ

Gゼロ限定!! プレゼントCD

機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜

機密映像Disc特別篇が同梱。

絶賛発売中！

価格6,980円(税別) Disc 2+1(プレゼントCD同梱)枚組

アナログコントローラ (SCPH1200) DUAL SHOCK™ 対応

バンダイのイチオシソフトラインナップ

秋の夜長？　そんなの関係ないね。秋になっても大興奮間違いナシの新作ラインナップが待機中!!　夜なんかお構いなしにハマろうぜ！

PlayStation SDガンダムGGENERATION ザ・ベスト

ガンダム世代の集大成シミュレーション。『Gゼロ』との併用で『Gジェネ』のムービーが閲覧できる！

発売中!

価格2,800Yen

©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1999

PlayStation 仮面ライダー ザ・ベスト

本郷猛が、一文字隼人が、そしてショッカーが繰り広げる3D格闘アクション！「ライダー変身！」

発売中!

価格2,800Yen

©石森プロ・東映
©BANDAI 1999

Dreamcast 機動戦士ガンダム外伝

ミリタリー志向のグラフィックで迫る3Dシューティングのガンダム。一年戦争の世界、真体験。

発売中!

価格6,800Yen

©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1999

思い人、空に消ゆ
……その女性士官が現れたとき、
彼女の凛とした物腰に、
迷い子達は一様に憧れを抱いた。
浮き足立つ少年達のまえに、
三つの黒い巨大な影が迫る。
女性士官マチルダ・アジャンは
苦戦する少年達の為に出撃する。
命を投げ出してまで。
その死を嘆き悲しむ間もなく、
少年は強敵どもを討ち果たす。
ただ明日に進むしかないのだから。
『Gゼロ』の始動は、人に原点への追体験を促す。イベント発生によるシナリオの分岐、MSなどのユニットの成長・改造、新たなMSの開発・設計……。どれひとつ取っても、史実の枠を越えた展開が、2枚組のCDという大ボリュームの中に詰め込まれているのだ。プレイヤーの思惑ひとつで歴史が塗り替えられる……。
©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1999　ゲームに関するお問合せは、バンダイゲームステーション03-3847-5090［受付時間月～金曜日（除く祝日）10～16時］まで
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
●価格はメーカー希望小売価格です。●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。●表示価格は税別になっております。
PlayStation サイレントボマー
史上最大級の3D爆破アクション！　あらゆる危険も省みず、数々の爆破ミッションをこなせ!!
1999年10月発売予定
予価5,800Yen
©BANDAI 1999
SilentBomber サイレントボマー
WONDER SWAN SDガンダムエモーショナルジャム
全てのガンダムシリーズから200機以上のMSやキャラクターが登場するSDシミュレーション。
発売中！
価格3,800Yen
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1999
SDガンダム EmotionalJam
WONDER SWAN Mobile Suit GUNDAM MSVS
原作に囚われない自由な組み合わせが可能なMSバトルシミュレーター。通信対戦も可能。
発売中！
価格3,800Yen
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1999
Mobile Suit GUNDAM MSVS エムエスバーサス
2人対戦型カードゲーム
SDガンダムカードゲーム
モビルパワーズ
アムロ・レイ
ガンダム
スターター
¥1300（カード55枚+ルールブック入り）税別
●お近くの玩具店・スーパーで買い求めください。
ブースター
¥100（4枚セット）税別
●全国のカードダス自販機でお買い求めください。

あなたの妖精は
どんな奇跡を魅せますか?

ピクシーガーデン
オリジナルカードフォルダー付き!!

デザインは全5種!
(製品にはどれか1枚が入ります)

「ピクシーガーデン」初回生産分の製品には、A7サイズオリジナルカードフォルダーが1枚付いてきます。カードは全5種類！どれも「ピクシーガーデン」のイメージを感じさせる秀麗な逸品です。ぜひ、お店にご予約を！

標準価格 ¥6,300(税抜)

9/30 ON SALE

環境型妖精育成シミュレーション

(株)エスコット 東京都新宿区西新宿3-20-2 東京オペラシティタワー37階 ユーザーサポート:03-5358-3473 URL http://www.escot.co.jp/game/

PlayStation
3人+αのヒロインと、
28通りのエンディングにつながる
様々なストーリー。
君(キミ)の気持ち、僕(ボク)のこころ
I've possessed your body!
TM
他人(ヒト)の気にもなってみよう!
アドベンチャーゲーム
TAKARA
1999年9月14日発売
5,800円(税別) ※価格は希望小売価格です。
すべてのオトコの夢を叶える、
驚異の憑依(ひょうい)システム!!
あの娘のホンネ、友だちのヒミツ、知りたいと思ったことは?
犬になってスカートの下をウロウロしたり、
銭湯の主人になって女湯を見てみたい、な〜んて思ったことは?
実はこのゲームの主人公にはそれができるんです。
他人や動物に入り込んで、その心を読み、その肉体を支配する、
これが驚異の超能力、「憑依(ひょうい)」!
プレイヤーはこの力を使って恋愛に、事件にチャレンジします。
—あそびは文化
タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
©TAKARA CO.,LTD.1999
●たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys.co.jp
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

電撃プレイステーション PlayStation Contents

1999.9-24 Vol.118

Game Index

Check!
TGS'99秋に出展予定のタイトルには、データ欄にこのマークがついています！

各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

次世代PS
電撃特報
DENGEKI SCOOP
1
DENGEKI SCOOP
▼
アーマードコア2
衝撃の
真実
この美しい画面!!
ARMORED CORE 2
鋼鉄の戦士が
再び戦場を駆け抜ける
次世代
画面
ゲーム画面となる
あのフロム・ソフトウェアが送るロボットACT『アーマードコア（以下：AC）』。そのシリーズ最新作となる『AC 2』が、なんと次世代PSで登場することが発表された。今回は、入手した画面写真で見る『AC 2』の検証と、開発者インタビューで明らかになった最新情報をお届けするぞ!!!
アーマードコア2
未定
3D・ACT
▶価格未定
▶フロム・ソフトウェア
▶対応周辺機器未定

『2』はここまで変わった その魅力を徹底検証

あの『AC』シリーズの最新作が次世代PSで登場！　そして、これが、現在開発中の『AC２』の画面写真！　開発中といっても、実際コレに近い画面でゲームがプレイできるらしいので期待大だ！

アーマードコア AC CHECK 1

『AC』とは？

３Dポリゴンで構成されたフィールドを舞台に、ACとよばれるロボットを操り、用意されたさまざまなミッションをこなしていく……。操作はPSのコントローラのすべてのボタンを使用するため、最初は複雑に思えるかもしれない。しかし、自分のロボットを自在に操作できるようになると、かなりの爽快感を味わうことができるはず。『AC』はそんなロボットものACTがバツグンの操作性で手軽に楽しめるゲームだ。またACも、腕や頭などの各パーツ、そして武器なども自由に変更可能。プレイヤーの戦闘スタイルによって、さまざまなタイプのACを作れるぞ。

◀各パーツや武器の種類は豊富に用意されている。

◀巨大ロボットを操り戦うのは、男のロマン！

画面写真から見る注目のPOINT!

次世代PSで『AC』シリーズは、どのようにパワーアップしていくのか？　ここでは今回入手した『AC２』の画面写真をもとに、そのポイントを徹底検証！

POINT 1 ミサイルの数がスゴイ！

前作『AC』では、最大８つまでしか表示できなかったが、この写真を見てみると、12に増えているのがわかる。しかも今回発表された画面は、実験も兼ねたいわばテスト版。本番ではさらに……。

POINT 2 視覚効果がリアルに!!

激しい戦闘で巻き起こる砂けむりや、キャノン砲発射時の視覚効果など、戦闘中の演出もさらにリアルなものへと進化しているぞ。「実際こうだったら、こうなる」といった、開発者のこだわりが伝わってくる。

POINT 3 この画面でプレイできる！

まだレーダーや体力ゲージなどは表示されていないが、実際のゲームプレイ中の画面はこんな感じになるだろう。ちなみに、ACの後ろ姿に新要素となるなにかが隠されているらしいのだが……。

大予測 次世代PSの『AC2』はこんな新要素が…!!

『AC２』の新要素を大予想！　しかし、予想といってもこれらすべてをゲームに盛り込むかということは別として、実現させることは可能らしいのだ。この中に、本当に『AC２』で登場する新要素がある可能性は高い？

予測１ 通信機能を使った対戦&協力プレイ

ハードが次世代ということで一番最初に思いつくのが、通信機能を使ったもの。友だちと協力してクリアするミッションも登場する？

◀『AC２』では、２対２の対戦も可能になる？

予測２ 変形、合体ACが登場する？

人型２足、４つ足など、さまざまなバリエーションのACを作ることができたが、『AC２』ではそのバリエーションがさらに増える？

◀前作の最終ボスは、変形タイプのACだった。

予測３ COMを育成できる!?

頭に装備された情報処理を行うCOM（頭によって声も違う）。『AC２』では、このCOMをポケステなどで育成することができるかも？

◀日常会話なども話しかけてくるようになる？

ライバル的存在のAC!?

※赤枠の画面写真はPS版『アーマードコア』シリーズ、DC版『フレームグライド』のものです。

　※画面は開発中のものです。

アーマード・コア AC CHECK 2

『AC』の魅力とは？

この『AC』シリーズの魅力の1つは、3作品も登場しているにも関わらずシステムや操作方法などがまったく変更されていないこと。ここでは、『AC』の主軸となる大きな2つの魅力について紹介する。

1 自分でオリジナルの「AC」を作ることができる!

コア（胴体）を中心に、頭、腕、足などのパーツを選択し、ACを作成。ミッションの成功報酬として貰えるお金で、新パーツを買い、作り上げていくのだ。

▲シリーズを通して作成したACデータの継承が可能。

人型2足タイプ
◀汎用性に優れ、もっとも平均的なタイプ。

逆足タイプ
▶旋回能力に優れ、空中戦に向いている。

四つ足タイプ
◀積載能力がないかわりに移動速度に優れる。

タンクタイプ
▶移動速度は最低だが防御力は高い。

2 対人戦が熱い!

対人戦では、"敵がいるから弾を撃つ" という単純な思考を持つコンピュータ（例外もあるが）との戦いとはまったく違った緊張感が味わえる。人によって得意な戦い方も変わってくるので、楽しみ方は無限。

▲▶緊張感のある微妙な駆け引きが楽しめるのは、対人戦だけ。

フロム・ソフトウェア『AC』開発チームに聞く！次世代PSの『AC2』

画面写真を入手し、気になって夜も眠れなかったDPSは、新たな情報をもとめ、ついにフロム・ソフトウェアに突撃！　そして『AC2』インタビューに成功した!!!

左のACを後ろから見た姿。この後ろ側に新要素が隠されているようだが……。ブースターの付近が怪しい？

――画面写真を見せていただいたのですが、実際に次世代PSでプレイするときはどんな感じになるんでしょう？

鍋島氏（以下鍋）：たぶん、この画面写真に近いものを動かせるようになります。次世代PSがハイスペックなのは間違いないので、結局それをなにに使うかという話になってきますね。ポリゴン数とか表現できるものは、格段に上がっていますし。解像度が上がって画面がきれいになって、言葉は悪いですが現行のPSならちゃんと作らなくても誤魔化せてた部分があったんです。ですが、細かいところが作れるようになったので、今までのようにはいかなくなってます。それっぽく見えればいいやレベルだったのが、"それ"を作らなくてはならなくなったという。作る側としてはやることがいっぱいで大変です（笑）。……でも、逆に今まで変化球で逃げてきたのを直球で勝負できるので、いろいろと挑戦していきたいところですね。

――細かい部分について具体的には？

鍋：視覚的にはプレイヤーが見て、なにが一番かっこいいと感じるのかという点に気を付けています。自分の機体、フィールド、ミサイルとかキャノンの発射されるときの効果、とにかく見た目には気をくばっています。

――『AC』から『AC2』に移行するときに、システム的な変更点などはありますか？

鍋：すごく大きな変革をしようとは、思ってないんです。例えば、「なんとかシステム」をドカドカ足していって、違うゲームにしてしまったりとか……。『AC』を作るときに最初に僕らが話していて、頭の中にもあもあって妄想している部分をそぎ落としてできたのがPSの『AC』だったんです。そんな、やりたいんだけど技術的にできなかったことなんかはたくさんあるので、それをできるかぎり実現していきたいと思っています。例えば前作なんかではミサイルが最大8発しか出なかったのを、いっぺんに32発出すとか……。けむりばっかりでなにも見えなくなるかもしれないですけど……（笑）。

――できなかったことってミサイルのほかになにがあるのでしょうか？

鍋：ミサイルをミサイルで撃ち落とすとか、アニメなんかでありましたよね。ああいう絵を想定したんですけど、（現行のPSでは）処理が重くなってできなかったですね。まだテスト段階なので、野望みたいなものがあります。

――多人数の対戦、協力プレイなどはどうでしょう？

鍋：通信に関してはハードの方でどう

今回紹介している画面写真で登場しているAC。この機体をベースにほかのACも作られている？

開発者からのメッセージ

フロム・ソフトウェア企画部・課長
鍋島 俊文氏

できることがたくさんある中で、よく考え、「見て、なんとなくきれいだね」で終わっちゃうようなものではない、ちゃんとポイントがハッキリしたものを作ります。

▲『AC』シリーズの育ての親である、鍋島氏。『AC2』へのこだわりを語る。

対応してもらえるのかという問題もあるので、現時点では答えにくいですね。複数人数の対戦、協力プレイなど、今まで最大2人だったものを4人にするとか、当然考えなくちゃいけないと思っています。でもやっぱり厳しいんで、まだ挑戦中ってところでしょうか。

——ミッションやアリーナというものは『AC2』でどう変わってくるのですか?

鍋：基本的なコンセプトは変更するつもりはないので、それ以外の部分でパワーアップしていくつもりです。ミッションなんかは、あまり機体を変更しなくても、クリアできたんですが、『AC2』では、タンクだとこう、2足だとこうクリアできるっていうものを、はっきりとするミッションがあってもいいと考えています。

◀細部にまでこだわったグラフィックは、圧倒的。

例えば、タンクだと楽に攻略できるステージがあって、タンクに変えるか? 変えないか? っていう選択肢をプレイヤーに与える……。別にそこでタンクにしなくてもいいんだけど、つらいという。ミッションに合わせて機体のタイプを変更していくうちに、その特徴を覚えていくといった、ある意味チュートリアル的なミッションなども考えてます。まあ、勝とうが負けようが変更しないって人もいますけどね(笑)。アリーナに関してはコンピュータキャラのロジックの強化です。これは『AC』に限ったことではないんですがコンピュータが動かしているキャラは、やっぱりコンピュータだなあって感じがいやなんです。間にビルがあるのに弾をガーンと撃ってみたり、普通の人間でいう下手とは全然違うバカさみたいなものがあって……。で、『MOA』ではCOMを強化しようってことになって、多少は改善されてはいます。条件が上手くはまれば、若干人間らしい動きを見せることもありますし。やっぱりこんなに画面がきれいになっているのに、敵が壁に引っかかってバッタバッタやってるのって、みっともないじゃないですか。作ってる側としても納得いかないし、見ててもかなり違和感があると思うんですよね。単純にグラフィックなどの見えている部分じゃなくて、ロジックといった見えない部分。次世代PSだからって話じゃないですけど、やっぱり『AC2』ではそのあたりが大事になってくるのかなと1番思いますね。

——人間的な思考パターンを作るってものすごく難しいですよね。

鍋：アリーナのキャラクターで、すごく強いヤツと弱いヤツを作ると考えて、例えば人間ですごく弱いヤツっていったいどういうやつなんだろう。ロジックでやると単純なのが、ロックが合ってるのに撃たないとかってやつなんですけどね。でもそれって下手じゃないだろう。普通ロックがあってりゃ当たっても当たらなくてもとりあえず撃つだろうって……。ずっと課題になってたことなんですが、スペックがあがっていよいよ避けて通れなくなったって感じです。

——『AC』では、なぜキャラクターをグラフィックで表示しないのでしょうか?

鍋：顔グラフィックを出す出さないっていうのは『AC』を作るときに、この世界にあうのはどういう顔グラフィックか、検討していたんです。でも、うまくなじませる方法を思いつかなかったので、じゃいっそのことなくてもいいやと。人もあんまりいない、ひょっとしたら誰も住んでいないのかもしれないみたいな(笑)。そういう暗い堅いシビアな世界を逆に作れないかなと……。そういうところから1作目ができ、で2作目、3作目になるにつれて、必要に迫られてキャラクターを立てたというところもあるんですよ。『AC2』では検討中です。

——3D空間を舞台とする『AC』という作品で、PSのコントローラを使った操作設定などはある意味完成されていると思うのですが、『AC2』で変更するといった考えはあるのでしょうか?

鍋：基本的に考えていないです。特に3作続けてやってもらっている方も多いと思うので、その人たちがやってきた努力を、『2』だからじゃあ全部なしね、っていうのはちょっとかわいそうですしね。

——セーブデータの継承なんかは?

機動力に優れたスレンダーな機体。両足の腰の部分に付いているのは、もしかしてビームサーベルなのか?

ほかのACと比べて装甲が厚そうな機体。コア前部に取り付けられた砲身はやはりミサイルを迎撃するため?

鍋：いや……(笑)。かなり痛いところを(笑)。そうですね、なんかできるといいなと思っています。セーブデータの継承に関しては、難易度の調整とかも苦しいですし、スタート地点がもう全然違うっていう感じになってしまうので、まんま同じっていうわけにはたぶん行かないと思うんです。そこはちょっと1度リセットかけさせていただくことにはなると思うのですが、なんか、ちょっとうれしいことが! みたいなことはやりたいなと思っています(笑)。

——これから『AC』をやる人への配慮などは?

鍋：そうですね、今までやっぱりうちの会社の特徴みたいなところが、そこにあったと思うんですよ(笑)。悪い言い方をすると、作りっぱなしというか……。イージー操作モードなどいろいろ悩んでいるところなんですけど、徐々にちゃんとしていきたいですね。やっぱりこの問題は自由度と相反するところだと思うんです。なんでもできるという状況は、なにからはじめていいのかまったくわからないという状況になってしまう。はじめてプレイする人なんかは、買ってきた、起ち上げた、次どうするの? なんて感じですよね。そこらへんは徐々にでもいいから本当に改善していきたいですね。

——ありがとうございました。最後に『AC2』を待っている読者にひとことお願いします。

鍋：まだ開発が始まったばかりでこれをやりますってはっきりいえないのが残念なのですが、従来の『AC』の持っていた「おもしろさ」というものは、確実に超えるようにしたいと思っているので期待していてください。「なにが追加されるんだよ」、「はやく教えろ」って思われる方もいると思いますが……実は、今回発表した写真の中にちょっと新規の要素が見えてたりする部分もあるんですよ。今のところは今回公開した画面写真を見て想像していてください(笑)。

『AC』シリーズの過去に迫る!

'97年7月10日発売

『アーマード・コア』

'97年12月4日発売

『アーマード・コア プロジェクト ファンタズマ』

'99年2月4日発売

『アーマード・コア マスターオブアリーナ』

そしてこんなゲームも

フレームグライド

次世代3D・ACTの本命登場!!

次世代ＰＳ専用ソフトとして、注目度ＭＡＸの新作が発表されたぞ！　その名も『Ｘシューター（仮）』と題されたこのゲームは、近未来を舞台にした３Ｄ・ＡＣＴだ。次世代ＰＳならではの演出と、ＡＣＴファンも納得のゲーム性は、まさに"次世代"のクオリティ。ＡＣＴファンならずとも期待するしかないぞ。

▲ゲームは、３人の仲間とチームを組んで任務を遂行していくミッションクリア型。迫力の多人数バトルが繰り広げられるぞ！

◀今回紹介する画面は、エフェクトなどがほとんど入っていない開発中のものだ。今後どんどんクオリティアップするので期待しよう。

精鋭たち

戦闘のスペシャリスト

ジョン・グレイ・コナーズ（アッシュ）

輝かしい経歴とともに、数多くの実戦経験を持つエリート戦士。武器や爆発物の扱いに精通し、作戦立案能力も高い。（CV：古谷徹）

X-Shooter（仮）

未定
ACT

▶価格未定　▶エレクトロニック・アーツ・スクウェア
▶対応周辺機器未定

すべてのＡＣＴファンに捧げる、究極の３Ｄ・ＡＣＴが登場!!　その完成度の高さを、とくとご覧あれ！

X-Shooter

Xシューター（仮）

　※画面は開発中のものです

プレイヤーの分身となる戦闘チームのメンバー

このゲームは、4人でチームを組んで危険な任務に立ち向かっていく。プレイヤーは4人のキャラクターの中から1人を選び、残りの3人はCOMが操作してプレイヤーをサポートしてくれるのだ。彼らにはそれぞれ得意分野があり、運動能力や使える武器もキャラクターによって違ってくる。またゲーム中には、サポートしてくれるキャラクターたちが次々と音声で状況を報告してくるぞ。チームワークがゲームクリアのカギなのだ。

▲4人の結束なしくて任務の成功もありえない。チームワークも、大きなテーマの1つなのだ。

狙撃能力に優れたルーキー
マヤ・スワンソン

スバ抜けた狙撃能力を評価され、実戦経験を踏むこともなく特殊部隊に抜擢される。情報機器などを使いこなすのも得意。（CV：宮村優子）

銃火器類のエキスパート
メリンダ・エスティバス

医療担当として教育を受けていたが銃器を扱うセンスを買われ、特殊部隊に。女性ながら重火器まで使いこなせる。（CV：三石琴乃）

元アメフト選手の巨漢戦士
ジャド・ガズール

アメフトで鍛えあげた運動能力が認められ、特殊部隊にスカウトされた。重火器での攻撃や、戦車などの操縦に長ける。（CV：玄田哲章）

STORY ●ストーリー

巨大隕石の落下からすべては始まった

2076年、北米大陸にて隕石落下が原因と思われる謎の伝染病が発生し、多数の死者が出てしまう。政府は自治を認めたうえで、その一帯を隔離封鎖する処置をとった。2カ月後、隔離地域も平穏を取り戻したと判断した政府は、政府高官を含む視察団を派遣したのだが、なぜか自治政府は視察団を捕虜にしてしまう。その不可解な事態に、政府は特殊部隊の派遣を決定する。政府高官の救出と事態の解明をすべく、4人の精鋭たちが選出された……

SYSTEM
新感覚バトルがキミをトリコにする

遊びやすさを追求

このゲームは「爽快なACTをストレスなく楽しませる」というコンセプトで開発が進められている。そのため、簡単な操作で複雑なアクションを実現し、難易度も適度なものになるよう調整されている。そのうえでチームバトルなど斬新なシステムを取り入れて、新鮮なゲーム感覚を実現しているのだ。

4人までの対戦・協力プレイが可能!!

4人の操作キャラが登場するこのゲームでは、使用キャラをプレイヤーごとに割り振って、最大4人までの同時プレイが楽しめるぞ。4人での協力プレイはもちろん、2対2や3対1など、自由な組み合わせでの対戦プレイも可能なのだ。

4 爽快な攻撃システム

このゲームでは、プレイヤーの好みで各武器の発射スイッチをボタンに振り分けることができる。これによって戦闘中でも瞬時に武器を切り替えることができ、切れ目のないバトルを味わうことができるのだ。

▶照準はセミオートだから簡単。

1 仲間との連携

1Pプレイ時には、COMが操作する仲間と協力して戦っていく。仲間には状況に合わせて簡単な指示を出すことができ、「プレイヤーが待ち伏せている所へ、仲間を使って敵を追い込む」といった、連携プレイもできるのだ。仲間への指示も数種類用意されているので、自分なりの作戦を組み立てて敵と戦う、ちょっとしたSLG的おもしろさも味わえるぞ。

▲▶仲間への指示は、いくつか用意されたコマンドから選択する。

ゲーム画面

成長システムでキャラをパワーアップ!

ミッションをクリアするごとにポイントが与えられ、それによって各キャラクターの能力をドンドン高くしていくことができるぞ。いくつかの項目別に強化できるので、"動きが異様に素早い重量級キャラクター"や"重火器を軽々と使いこなす軽量級キャラクター"など、自由自在にキャラメイクを楽しむことができる。

2 豊富なステージ

用意されたステージは、屋内ばかりではない。たくさんの人や車が行き交う市街地での銃撃戦など、様々なシチュエーションでのバトルも用意されているのだ。

◀屋内ステージには、地下鉄跡や警察署などがある。

3 多彩なアクション

壁ぎわから飛び出して銃を連射するなど、多彩なアクションが用意されているのもこのゲームの特徴の1つ。銃で撃たれた箇所によって、そのリアクションもそれぞれ違うというから驚きだ。

▶本物さながらの動きに感動！

開発スタッフインタビュー

interview!

●開発部部長 中里英一郎氏

Nakazato Eiichiro

エレクトロニック・アーツ・スクウェアの開発部に所属。「X−Shooter（仮）」ではプロデューサーを務める。

技術部分はアメリカ、ゲームデザインは日本製です

──このゲームの開発は、いつごろから始められたのでしょう？

中里英一郎氏（以下：中里）　実は次世代PSのウワサを聞いたときから、パソコン上で試作していたんです。今年の春の次世代PSの正式発表を受けて、試作していたものを次世代PS向けにコンバートしていったわけです。ただ予想以上に次世代PSがハイスペックだったので、ほとんど作り直しなんですけどね（笑）。

──海外タイトルの移植が多い御社ですが、今回は国内オリジナル作品だそうですね。

中里：実はこれが、ウチの国内開発第1弾なんです。海外のゲームには優秀なものが多いんですが、日本市場との相性があって、完成度のわりに販売に結びつかないものも少なくないんですよ。日本の支社にも開発スタッフの数がそろってきましたので、少し前から日本に合うオリジナル作品を開発したいと考えていたところだったんです。

──すると、開発はすべて国内なんですか？

中里：半々です。絵やゲームデザイン部分は日本のスタッフが担当しています。でも、3D技術やモーションキャプチャーなどは、米エレクトロニック・アーツの得意分野ですから、それらは海外スタッフにお願いしました。例えて言うなら、食材や厨房は海外製、料

●アニメーション●
ANIMATION

専用のスタジオで2500以上のモーションを収録

正規の銃器使用訓練を受けたアクションモデルを起用して、2500以上のモーションを収録。また、キャラクターには鎖骨や背骨の関節まで設定して、リアルで自然な動きを実現しているのだ。

▶射撃の衝撃までリアルに再現。

本物の銃を使用！
▲男性用と女性用に、別々のモーションを収録している。

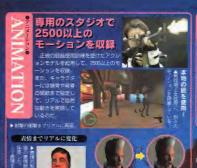
表情までリアルに変化

▶表情の制作には最先端の表情制作ツールを採用した。画面下のパ[illegible]

▲自然な表情を再現するために、膨大な数のポリゴンを使用。

▲リアルすぎてコワいくらいに、表情は豊かに変化する。

●レンダリング●
RENDERING

BSPとベジエ曲線により高速でリアルな背景を実現

大量のポリゴンを効率よく管理する"BSP"と、なめらかな曲線を実現する"ベジエ曲線"という最新技術を採用。より自然な地形を作り出すことに成功している。

◀滑らかな曲線を見せる、パイプや壁にご注目。これがベジエ曲線なのだ。

スムーズな曲線

リアルさを追求

エレクトロニック・アーツ・スクウェアの技術力と、次世代PSの性能が実現した演出の数々。ここでは、このゲームを技術面から紹介しよう。また、ここで紹介する他にも、3人の仲間の思考プログラムなど高度な技術はいくつも使用されている。注目したいのは、それらのどれもがゲーム性をより高めるために使用されているところ。技術一辺倒でゲーム性を無視したゲームなどとは、一線を画しているのだ。

●モデリング●
MODELING

1体6000ポリゴン以上！人体をなめらかに再現

キャラクターには1体につき6000ものの大量のポリゴンを使用して人体を忠実に再現している。このキャラクターたちがその身を動かすと部分は、なめらかな動きとも相まって、まさにムービーレベルのクオリティに仕上がっているぞ。

▲キャラクターたちのモデリングは、まだ開発途中のもの。今後さらにリアルになるぞ。

TECHNOLOGY

次世代にふさわしい最先端技術の数々！

理人は日本人、という感じですね。さらに今回、CG分野では世界的に定評のあるアニメーションサイエンス社と技術提携しました。そのおかげで他社と比べても、かなり高いレベルで次世代PSを使いこなせていると思います。

◀次世代PSの性能を活かすべく、海外の最新のCG技術が導入されている。

TGSの自社ブースに体験版を出展します

――ゲーム内容を簡単に教えてください。

中里：基本的には、ミッションクリア型の3Dアクションシューティングです。それにチーム制などの味付けをしています。日本のこのタイプのゲームでは、ストーリー面を重視したAVG寄りが多いんです。今回、私たちはAVG要素は極力抑えて、スピード感とか、戦場の臨場感などを前面に出すようなコンセプトで開発を進めています。

――かなり開発も進んでいるようですが？

中里：いやいや、まだ30～40パーセントといったところですよ（笑）。システム的な部分もさらに煮詰めていきますし、難易度調整もまだまだこれからです。それに、爆発などのエフェクトや、光の演出なども全然入ってませんしね。グラフィック面はこれからどんどん進化します。キャラクターも、場所によっては最大30人が登場して壮絶な戦いが楽しめますよ。

――最後に、読者に一言お願いします。

中里：このゲームの体験版を、東京ゲームショウ'99秋の自社ブースにて出展します。開発途中のバージョンですが、ぜひ実際にプレイして今までにないおもしろさを感じとっていただけたらと思います。DPS読者のみなさんも、ぜひ遊びに来てください。

――本日はありがとうございました。

激闘新世代

EXIII The Street Fighter

対戦格闘が、今、新世紀を迎える……
あの『ストEX』シリーズ最新作が、次世代PSに登場決定！
次世代PSのモンスターパワーを得て、リュウが、春麗が、ダルシムが、その力と技のすべてを見せつける!!

EXIII The Street Fighter（仮）	
未定 FTG	▶未定　▶カプコン／アリカ
	▶対応周辺機器未定

『EXIII』は、ここまでできている！　次世代

▲キャラクター選択画面。キャラは総勢20体？　これについては、まだまだわからないよね。

▲この構えは、言わずと知れた波動拳の構え。光がリュウの手に集まるところか、やっぱり次世代PS！

▲グッとためた気を一気に撃ち出す！　飛んでいく「気」の塊が、やはりこれまでよりもリアルに感じられる。

▲そして2P色の春麗にヒット！　この効果を見ていると多段ヒットに見えてしまうのだが、現時点では不明。

▲春麗に跳び込むスカロマニア。一見何のヘンテツもないシーンからも、キャラクターの存在感が強く感じられる。

CHECK 1 絢爛豪華な光の演出！まさに次世代対戦格闘!!

とりあえず左の写真を見てもらいたい。ここからわかることは、『EXⅢ』にはシリーズ初のチームバトルが採用されていることと、さすが次世代PS！　光の演出がケタはずれに進化していることだ。これが、今後次世代PSで発売される対戦格闘の１つの基準になっていくことは間違いない。

◀かなりな数のポリゴン数で描かれるキャラクターたち。実際の対戦シーンでも、そのリアルな存在感が伝わってくる。

チームバトル…光の演出…リアルな存在感で躍動するキャラクターたちが次世代の格闘魂をかきたてる!!

CHECK 2 チームバトルの採用で未体験の必殺コンボが実現する!?

右の３点の写真では春麗＋リュウ・チームとダルシム＋ガイル・チームが、下の２点の写真ではスカロマニアとブランカが闘っている。下の２点に関しては、キャラクターのリアルな存在感に、改めて驚かされるだろう。ブランカの下段キックを受けるスカロマニアからは、単純に「痛いッ」という感覚が伝わってくるようだ。そして、注目はチームバトルを示す右の３点。中央の１点を見ると、闘っているのはリュウとガイルのようだが、この２人が闘っている最中に、なんらかの条件が整えば、それぞれのサブキャラクターが乱入してくるという展開になるのではないだろうか（それとも、４Ｐ対戦プレイが実現するのだろうか……）。さらに、上の写真を見るとリュウと春麗が２人がかりで左右からダルシムを攻め、下の写真では今度はガイルとダルシムが前後からリュウと春麗に蹴りを浴びせている。これはもう、チームバトルならではの必殺コンボが用意されているとみて間違いないハズ！　いや、もう断言！　用意されている!!　戦略の幅は、今までとは比べものにならないほど広がるぞ。とにかく早くプレイしたい!!

まだまだ知りたい!?『EXⅢ』

というわけで、ざっと公開された画面写真を見てきたわけだが、この『EXⅢ』は、絶対にこんなもので終わっているはずがない！　ここでは、その可能性を探ってみよう。

1 チームバトルの採用で、勝敗の判定はどうなる!?

画面の上部にあるゲージに注目してもらいたい。上の黄色いゲージは体力、下のムラサキのゲージはおそらくスーパーコンボゲージなのだろうが、それぞれ２本ずつ用意されている。ということは、勝敗の判定は２人の体力ゲージが０になったほうの負けなのだろうか？　またムラサキのゲージの横にある３つの宝石。これが、サブキャラ乱入のサインなのだろうか!?

2 迫力のカメラアングルは今まで以上に進化する!?

今回公開された画面写真は、かなり多様なアングルで撮られたものばかりだ。これがそのまますべてゲーム画面として見られるかどうかは不明だが、必殺技の演出には定評のあるシリーズだけに、ついつい期待しちゃうよね。今回はまだ公開されていないような演出効果が、まだまだたくさん用意されているに違いない。もちろんステージ数も相当あるだろうしね！

3 フィールドはどうなる？どこまで走るのか春麗!?

これまでのシリーズはいわゆる無限のフィールドを持っていた。遠景は用意されていたが、それは一枚絵の背景のようなもので、実際のステージとは「つながっていない」状態だった。しかし、『EXⅢ』は次世代PS用ソフト。その計り知れない描画能力と超高度な演算性能は、誰もが知るところだ。地形のバリエーションも含めて、フィールドの演出にも十分期待できそうだぞ。

PSで展開する驚異のゲーム画面を見よ!!

▲ダルシムの大キック。手前に見える光の演出は、おそらくその軌跡を示すものだろう。迫力のカメラアングルだ。

▲最初の『EX』のときにも感じた「意外に細くない」ダルシムの筋肉質な感じがよく伝わってくるよね。

▲対峙する春麗とシャロン。新旧ヒロインの熱い闘いが次世代PSに舞台を移して再燃！　その結末は……。

▲気をためるスカロマニア
『EXⅢ』ならではの必殺コ
するのだろうか？

何度プレイしても、そのたびごとにまったく新しい冒険が楽しめるというかつてない革新的RPGが登場!! コナミが放つ、この注目のタイトルをどこよりも早く独占紹介する!!

冒険するたびに出会う未知なるストーリー…

独占スクープ!! コナミが贈る革新的RPG!

『幻想水滸伝』『ヴァンダルハーツ』といった秀作RPGを世に送り出しているコナミが、新作『エルダーゲート』を発表！ 精霊世界への冒険を繰り返すという本作の注目点は、何度プレイしても新しい冒険が楽しめるという画期的なシステムだ。一体それは、どのようなものなのか？ 初公開の情報をもとに徹底紹介！

▲世界はすべてポリゴンで描かれ、その美しさと臨場感はプレイヤーの冒険心を存分に刺激する。これで「何度プレイしても新しい〜」となると、探索のしがい大あり!!

エルダーゲート
未定 RPG
▶価格未定 ▶コナミ
▶MC(ブロック数未定)、DS対応予定

ココが新しい!!

プレイするたびに…

フィールドマップ　**シナリオ**
ダンジョン　**メッセージ**

がすべて変化する「グローバルビルドシステム」採用!!

『エルダーゲート』は、精霊世界への冒険を繰り返すことで進むＲＰＧ（詳しくはP.20を参照）。だが、この精霊世界は訪れるたびに、フィールドマップやダンジョン、町、村など、すべてのものの形や構造が、ほぼ無限に変化するのだ！　さらにシナリオやメッセージも、プレイヤーの行動しだいで変わっていくぞ。常に、新しい冒険が待つＲＰＧなのだ!!

ワールドマップが変化！

▶中央にあるのはワールドマップ。これが、訪れるたびに……。

◀まったく違う形の大陸になってしまうのだ!!

シナリオが変化！

▶右のメッセージを聞いているか、いないかでも先の展開は変化！　シナリオもプレイヤーがどう行動するかで、まったく別モノになるのだ。

このメッセージを出現させていないと…

◀街で聞いたメッセージどおり、道の先には確かに塔が存在。

◀塔の存在を知らずに来ると……!!　このあとは、塔のない物語が展開？

ということはこんなことも起こるかも？

このシステムだと、同じ町でも、冒険のたびに人々の会話が違ったり、住民が全員入れ替わっている、といったことも起こりそう……。というよりも、そもそも町や村、ダンジョンは、２度同じものは登場しないのかも!?

『エルダーゲート』ディレクター

IGA氏はこうコメント!!

「何度プレイしても"新しい"と思える…そんなRPGを作りたかったんです」

■このような特殊なシステムを選んだ理由とは？

最近のRPGは、シナリオを前面に押し出した大作主義の傾向にあると思うんです。そんななかで、私が同じような作品を作るのは、今からではとても大変だなぁと常々思っていたんです。ただ、シナリオ重視の大作RPGって、途中でやめちゃうと次にプレイするときに何をすればいいかがわからなくなって、やる気をなくしてしまうってことが多いんですよね（私もそうなんですが…）。そこで、気が向いたときに気軽に始められる、だけどプレイするたびに"新しい"と思える……そんなRPGは作れないだろうかって考えたんです。それも『ローグ』や『トルネコ』のようなタイプではない、新しいかたちのRPGはできないだろうか、と。その結果、今回のようなシステムにたどり着いたんです。

■DPS読者へのメッセージ

一風変わったシステムを採用しているので、それ以外の部分はオーソドックスにまとめてあります。やるたびに新鮮に感じられる、さらに気負わずに遊べる、そんなRPGを目指しています。ユーザーのみなさんが、自分だけの冒険を感じられるものになるよう、がんばって制作していますので、期待して待っていてください。

▶気軽に何度も遊べて、飽きない——そんなゲームになる？

IGA氏プロフィール　『ときめきメモリアル』『悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲』など、多くのヒット作を手がけたシナリオライター。

魅力あふれる5人のキャラクターと

「精霊世界」と「ゲート」を行き来することでキミの冒険は進んでいく…

はるか昔、あふれるほどの精霊たちの力を持つ精霊世界「エルドラ」と、その過剰な精霊力を消費するために神によって創られた現実世界「ロスエル」という2つの世界があった。この2つの世界は、互いをつなぐ「ゲート」によって精霊力を制御され、安定を保っていた。だが、ある日突然、ゲートは力を失ってしまう。これにより2つの世界のバランスは崩れ、ロスエルは消滅、エルドラは不安定な揺らいだ世界と化してしまう。そこで、ゲートを監視する役目にあった見習いの精霊使いである主人公は、ゲートに再び力を取り戻すため、危険が待ち受けるエルドラへと旅立つのであった。

ゲートの力を取り戻すため少年は「精霊世界」へと旅立つ…

主人公は、世界の安定を保つ力を失ってしまった「ゲート」と呼ばれる場所から、危険に揺らぎ始めた精霊世界「エルドラ」へと冒険におもむく。そこで精霊の力を持つ"精霊石"を入手したら戻り、その力をゲートに注ぎ込む。これを繰り返すことで、ゲートに力を取り戻させていくのだ。そうして、エルドラを元の状態へと戻していったその果てに、最後の敵への道が開かれるのだ!!

▲精霊石を求めて、精霊世界を冒険するのだ。

『エルダーゲート』の世界設定

ゲート
（精霊の力が失われてしまった!〔注〕）

精霊世界 エルドラ
（世界が揺らいでいる…）

現実世界 ロスエル
（消滅してしまった…）

↑主人公はココを行ったり来たりする!

冒険の流れ

冒険で精霊石を集め、その力をゲートに注ぎ込む。これを繰り返すのが基本の流れだ。

ゲートを出発 → 精霊世界を冒険 → ゲートに戻って… → ふたたび精霊世界へ!

▲戦闘やダンジョンなどの難関をくぐり、精霊石を集める。

▲集めた精霊石の力を、ゲートに注ぎ込む。そして……。

精霊使い

世界のゆがみから取り残された18歳の精霊使い

主人公

見習いの精霊使い。たまたまゲートの監視をしていたため、運良く(?)2つの世界の異変から取り残された。自分、または他人が持つ精霊の力を駆使することができるが、見習いなのでまだ多くの精霊を扱うことはできない。ちなみに、イラストは戦士バージョン。

2つの注目ポイントを紹介!!

独自のシステムを数多く採用している本作のなかでも、とくに押さえておきたい2つのポイントを紹介！ その魅力も探っていくぞ。

戦闘 精霊の加護を受けた人間たちを仲間に戦っていく!

このゲームは、通常のRPG同様、ダンジョンだけでなくフィールド上でも戦うことになる。戦闘はオーソドックスなコマンド選択方式なので、戸惑うことなくプレイできそう。また、主人公は冒険の途中で、精霊（炎、水、氷、雷、ほか）の加護を受けた人間たちを仲間にすることができる。彼らと協力して、さらには、彼らの能力を駆使して（自分、または仲間にそれぞれの力を与えることもできる！）、多くの敵を相手に戦っていくのだ!!

▲電撃系の魔法攻撃か!? MPの右にはタイムゲージらしきものが……。

▲▼コマンドを選ぶと、1対1の対戦になる？ [illegible]性も高そうだぞ。

炎 燃えたぎる闘志を持つ熱血野郎

グレン

単純で馬鹿正直で、すぐに熱くなる18歳の少年。だが主人公をサポートするキャラのなかではもっとも腕力がある。戦闘は攻撃重視。

戦闘時の特徴

■戦士系のとき
両手剣などを装備でき、ソードマスターになれる。
■魔法使い系のとき
直接攻撃魔法が得意。火炎魔法は最強のレベル。

水 高名なモンクを父に持つしっかり者

アイシャ

自分の身を守る術を身につけている16歳の女の子。幼い頃に母親を亡くしたためか、しっかり者。水の精霊の加護を受けている。

戦闘時の特徴

■戦士系のとき
父親の教育により、斬撃武器は使わない。得意な武器はナックル系か？
■魔法使い系のとき
回復魔法が大の得意。

氷 論理的ながら仲間思いの青年

エストール

氷の精霊の加護を受ける皮肉屋の19歳。何事も論理的に考えるため冷たい性格に思われがちだが、実は仲間思いのやさしい性格だ。

戦闘時の特徴

■戦士系のとき
短剣やレイピアを装備。職業はファイターなど。
■魔法使い系のとき
直接攻撃魔法が得意。氷結魔法は最強の部類だ。

雷 戦いを楽しむ(!?)おてんば娘

エレノア

勝負ごとが大好きな20歳の女性。雷の精霊の加護を受ける。戦いを楽しみたいがために主人公の仲間に。戦士系職業に向いている。

戦闘時の特徴

■戦士系のとき
得意な武器は片手剣。クリティカル率が高い。
■魔法使い系のとき
直接攻撃魔法が得意。電撃魔法は最強の部類だ。

職業も2通りずつ用意されている!

主人公と仲間の職業は、「戦士系」と「魔法使い系」の2種類。戦士系はさらに、ナイトなどの「腕力重視」タイプと、狩人などの「すばやさ重視」タイプに分かれている。職業はゲームの進め方によって変わるので、全職業を見るには、多くのプレイが必要になるぞ。このように職業にも、何度でもプレイしたくなる要素が含まれているのだ。

ストーリーの進め方しだいで変化

戦士系

【腕力重視】
●[illegible]
[illegible]
●ナイト
[illegible]、ファイターの上級職。
●マジックナイト
[illegible]
●ソードマスター
[illegible]

【すばやさ重視】
●狩人
[illegible]
●レンジャー
狩人の上級職。[illegible]
●シーフ
[illegible]

魔法使い系

●メイジ
[illegible]力で、さまざまな魔法を使うことができる。
●アークメイジ
[illegible]大きい。
●ウィザード
[illegible]

電撃特報
DENGEKI SCOOP
2

悠久幻想曲3
Perpetual Blue
パーペチュアルブルー

これまでノーチェックだった人もバッチリ！　最新情報を盛り込みつつ、ストーリーや登場キャラ、ゲームの進行システムなどなど、覚えておきたい重要ポイントをまとめて一挙に紹介だ〜っ!!

悠久幻想曲3
Perpetual Blue
12/9 育成SLG ▶¥5,800(予) ▶メディアワークス ▶MC(ブロック数未定)

システム関連の情報を続々入手！
最新画面&イラストも大公開！

『パーペチュアルブルー』(以下『PB』)は『悠久』シリーズの第3弾として登場する育成SLG。その大きな特徴は、前作までのゲームシステムや登場キャラなどが一新されたこと。本作ではシープクレストという港町を舞台に、保安局の第四捜査室のリーダー、ルシードとして活動していくことになるぞ。おもな活動は、なんと幽霊退治！　どんな展開になるのか楽しみだね。ゲームの大まかな流れは右に紹介したとおり。このように1日1日を仲間たちと過ごしながら事件を解決したり、イベントをクリアしていくことに。くわしい情報は今後の続報に期待してほしい。

◀会話によって仲間たちとの交流を深めていくのだ。

街中で！
▶街中での会話はこのような画面で進行。力を合わせて事件を解決だ。

事務所で！
◀事務所内は主人公を操作して自由に歩き回れる。会話もできるぞ。

ゲームの大まかな流れ
朝 → 昼 → 夕方 → 夜
進行はリアルタイム。このような流れで1日を過ごしていくのだ。
事件発生　イベント発生
出動

事件調査イベント
仕事の依頼を受けて町に出動。情報を集めて事件を解決していく。

日常的なイベント
ケンカや悩み事の相談など日常生活の中で発生する騒動だ。

物語
5人の若者たちの共同生活がスタート！

数々の課程を修了しシープクレスト保安局に入局した主人公のルシード・アトレー。彼は凶悪犯罪を扱う花形部署、第一捜査室への配属を希望したが、適性検査で魔法能力があることが判明！　第四捜査室（通称、ブルーフェザー）にリーダーとして配属されるのだった。そこは局内で最もヒマといわれる部署。扱う事件は、今やすたれてしまった魔法犯罪や心霊現象の調査ばかり……。かくして彼の新たな生活が始まるのだった。

◀ブルーフェザーのマーク
◀バックに魔方陣が描かれている点がポイント。でも仲間たちは身につけてはいない。手帳を持っている？

▶港湾都市
シープクレスト
バードソング・リバーを挟んで西側が新市街。東が旧市街だ。港のほか駅もある。電車で遠征も!?

登場キャラ

Part1 育成キャラ

育成可能な5人を紹介

本作での育成キャラは主人公のルシード。それに仲間のバーシア、ルーティ、フローネ、ビセットの5人だ。前作よりも育成できるキャラは減っているが、逆にキャラが固定されたおかげで会話のバリエーションが大幅に増えているぞ。イベントもかなり期待できそうだ。

▼めでたくＣＶ（キャラクターボイス）も決定。そちらもお楽しみに！

ルシード・アトレー

主人公

ブルーフェザーにリーダーとして配属された青年。我が強く、言いたいことは誰であろうと言ってしまう。ときにはそれが騒動のもとになる場合も……。わりと自己中心的だが、自分に関係する人が傷つくのを見過ごすことはない。

種族	人間
性別	男
年齢	18歳
身長	177cm
ＣＶ	なし

ルーティ・ワイエス

明るく元気で、いつも活発に動き回っている女の子。非常に世話好きで、困っている人を見過ごせない性格。また、かなりお人好しらしく無関係なことに首を突っ込んで騒動に巻き込まれることも。

種族	人間
性別	女
年齢	15歳
身長	153cm
ＣＶ	増田ゆき

フローネ・トリーティア

動物と話せるという特殊能力を持つ少女。引っ込み思案で、他人とのコミュニケーションが苦手。そのせいか人を頼ったり甘えるようなことを知らず、何でも1人で背負い込んでしまいがちなのだ。

種族	人間
性別	女
年齢	17歳
身長	158cm
ＣＶ	堀江由衣

ビセット・マーシュ

ブルーフェザーのムードメーカー的な存在の少年。いつもハイテンションで歌とおしゃべりが大好き。ただ彼にとっての歌やおしゃべりは、平常心を保つための手段らしい。けっこう臆病かも？

種族	人間
性別	男
年齢	16歳
身長	163cm
ＣＶ	矢島晶子

バーシア・デュセル

非常にラフでマイペースな女性。チェーンスモーカーでタバコを手放すことはめったにないのだ。また、かなりひどい低血圧で、早起きがとっても苦手。そのためか午前中の行動は恐ろしく緩慢らしいぞ。

種族	人間
性別	女
年齢	23歳
身長	170cm
ＣＶ	池澤春菜

Part2 非育成キャラ

5人の仲間を助けるサポートキャラ

5人のメインキャラたちの活動を支えている、3人のサポートキャラたちを紹介。彼らはブルーフェザーの事務所で待機しているので、困ったことがあったら相談しにいこう！

ティセ・ディアレック
CV／麻績村まゆ子
ヘザーと呼ばれる種族の少女。道端で倒れていたところをルシードに助けられた。事務所では家事全般を担当。いつもボーッとしていて言動も間が抜けている。

ゼファー・ボルティ
CV／三木眞一郎
ブルーフェザーのリーダーだった青年。事故で右足を負傷してからは参謀としてチームに貢献している。思慮深く、ポーカーフェイスで裏工作を好むらしい。

メルフィ・ナーヴ
CV／笠原弘子
情報管理や業務記録など、事務全般を担当する女性。真面目で手を抜くことを知らない。それゆえ融通がきかず、突発的な事態に直面するとオロオロ……。

Part3 非育成キャラ

町の住人などのサブキャラクター

シープクレストの町で生活している3人のサブキャラたちをチェックしていくぞ。彼女たちはどんなイベントに登場するのか？　またブルーフェザーとの関係も気になるところだ。

リーゼ・アーキス
CV／三石琴乃
とても落ち着いた雰囲気を持つ優しい口調の女性。新市街にあるケーキ屋、クーロンヌでパティシエ（菓子職人）として働いている。看板娘としても有名だ。

シェール・アーキス
CV／小西寛子
旧市街にあるシープクレスト学園に通う活発な少女。おしとやかな姉のリーゼとは正反対で、ちょっぴりおてんばさん。姉が働くケーキ屋でバイトをすることも。

更紗
CV／白鳥由里
とがった耳とフサフサのシッポを持つライシアン族の女の子。ミッシュベーゼンという酒場でウェイトレスとして働いている。極度の恥ずかしがり屋らしい。

DENGEKI SCOOP　悠久幻想曲3 Perpetual Blue

会話

エモーショナル・レスポンスの真相に迫る!

『PB』に満載されている多彩なシステムの中で、とくに注目なのが〝エモーショナル・レスポンス〟。これは相手の問いかけなどに対し、主人公のリアクションを細かく返せるという会話システムだ。選べるリアクションは〝聞き流す〟、〝同意〟、〝疑問〟の3種類。どの答えを選んだかで、そのあとの会話やシナリオ展開が変化する場合もあるぞ。かなり奥は深そうだ。

主人公の反応でキャラのリアクションが変化!

▶リアクションは押すボタンによって異なる。キャラのセリフを次に送る際、どのボタンを押したかで決定されるのだ。

▲自己主張は抑え気味。相手の意見に逆らうことなく返すのが聞き流しだ。

▲相手の意見に賛成したいときのリアクション。よい印象を持たれるはず。

▲疑問や不服を感じたときの態度。相手に不快感を与えてしまう場合も！

会話などでキャラが成長?

本作では〝自立育成〟というシステムが採用されている。これは仲間たちがそれぞれの意志で行動し、勝手に成長するというもの。プレイヤーは朝礼で仲間たちから伝えられる訓練予定を確認し、そこで注文をつけて仲間たちの行動に介入していくことになるぞ。また会話によっても、その行動に影響を与えることが可能。その際には〝エバーリアクティブ・コミュニケーション〟がポイントになる。そのキャラの嫌がる訓練を押しつけると嫌われてしまうことも！　仲間たちの態度の違いを見て命令していこう。

リアクションの違いを見極めろ!

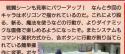
戦闘

フルポリゴンでダイナミックに動きまくるのだ!

戦闘シーンも見事にパワーアップ！　なんと今回のキャラはポリゴンで描かれているのだ。これにより殴る、斬る、魔法を使うなどの行動が、よりダイナミックな画像で楽しめるようになったぞ。またシステムもコマンド選択方式から、各ボタンに行動が割り当てられている簡単操作に変更。ボタンを押すだけでスムーズに戦闘を進められる。

▶まるでRPGの戦闘シーンみたい。細かいアクションも楽しみなのだ。

各キャラの武器にも注目!

◀それぞれ違った攻撃手段で、モンスターを相手に大暴れ！　武器の持ち替えも可能!?

前作での攻撃法は基本的に殴る（？）だったが、今回はひと味違う。キャラごとに別の手段で攻撃するようになったのだ。各キャラの攻撃手段はルシードが剣、ルーティはハンマー、フローネは杖、ビセットは素手、バーシアは槍を持っている。アクションも期待できそう。

例えば魔法を使って攻撃する場合

[行動を選択]

▲バーシアに攻撃の順番が回ってきた！　ここでLボタンを押すと、メインの行動が〝魔法〟に決定される。

[系統を選択]

▲続いて使用する魔法の系統を決定することになる。魔法は全部で4系統。攻撃魔法を使うなら✚キー左だ。

[種類を選択]

▲最後に魔法の種類を決定すればOK！　決定と同時にド派手な魔法のエフェクトが画面いっぱいに炸裂するのだ。

攻撃魔法を使う場合なら［行動］→［系統］→［種類］の3つのパートで、実行したい行動が割り当てられているボタンを押して決定していくことになる。メニュー画面から選ぶのではなく、行動ボタンで決定していくので、コマンドの入力も快適に進められるだろう。また、これによって戦闘にかかる時間も、大幅に短縮されるはずだ。

東京ゲームショウ'99秋『パーペチュアルブルー』をプレイしたらここをチェック!

9月18～19日に開催される東京ゲームショウに行ったら、真っ先にメディアワークスブースをチェック！　そこには、みんなが心待ちにしている最新作『PB』が待ってるはずだ。まだ開発中なのでゲームを進めることはできないが、仲間と会話したり、ちょっとした戦闘が可能！　これだけでもゲームの雰囲気がバッチリつかめるはずだぞ。ここではプレイするときの注意点や確認しておきたいポイントを紹介するので、ゲームショウに行く前に必ず熟読。しっかり頭に叩き込み、出展バージョンを完璧に遊びつくしちゃおう！

◀まずは操作感覚をチェック！　ルシードを操作して事務所内を隅々まで歩き回るのだ。

▼戦闘ではコマンドの入力方法や攻撃時のアクション。もちろん魔法も使ってみること。

事務所の構造　すみずみまで歩き回われ

◀食堂、事務室、実験室ほか男性キャラ＋メルフィの部屋がある。実験室では薬の調合も可能になる。

▶資料室、談話室、特殊訓練室のほか、女性キャラのたちの部屋もあるのだ。

[illegible]

時間の流れ　画面左上のゲージを確認

[illegible]

▲[illegible]

会話　何度も話しかけてみること!

[illegible]

▲[illegible]

追加情報

1　『悠久幻想曲』コンサート開催決定!

『悠久』のキャラソングを歌っている声優さんや主題歌を手掛けたみなさんをお招きしてのゴージャスな祭典「悠久音楽祭～エンフィールドからシープクレストへ～」の開催が決定。場所は東京・五反田ゆうぽーと。開催日は11月21日。出演者は氷上恭子、折笠愛、浅田葉子、長沢美樹、子安武人ほか(敬称略)。チケットは9月25日発売。くわしい問い合わせは下記参照。

▲キャラソングの生歌が聴ける最初で最後のチャンスかも！

2　メディアワークスブースのイベントに大注目!

東京ゲームショウのメディアワークスブースでは『PB』のイベントも開催されるぞ。そこではゲームに出演した声優さんや開発に携わったクリエーターさんを呼んでのトークショー。さらにミニコンサートなども行われる予定だ。イベントのくわしい内容は今号P.232からのTGS特集を見てほしい。当日はステキなグッズのプレゼントもあるので、見逃さないように！

▲会場を訪れたらメディアワークスブースに直行しちゃおう！

『悠久』コンサートの問い合わせ先……SDFインテグレーション（TEL03-5468-5015）まで。

近未来の宇宙を舞台に繰り広げられるハードSF・アクションがPSに登場!!

Silent Bomber

サイレントボマー

10/28(予) ACT ▶¥5,800(予) ▶バンダイ
▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)、2P対戦可

バンダイが満を持して贈る超本格派ACT『サイレントボマー』。今回は、ゲームシステムを中心に、本作ならではの魅力を徹底的に紹介するぞ。要チェック!!

爆弾の扱いに長けた青年

ユタ・フェイト (CV:森川智之)

本編の主人公で、14歳のときに戦場で人々を虐殺し、懲役300年の刑を受けた超A級戦犯。減刑を条件に作戦に参加する。

生存確率数パーセント…命を賭けた戦いが始まる!!

飛躍的に科学が発達した近未来。宇宙では、「司法惑星同盟」が共和国「ホーネット連合」を襲撃するため、宇宙戦艦「DANTE」を出撃させる。これに対抗すべくホーネット軍は、さまざまな人材を召集。特殊部隊を結成し、DANTE内部破壊作戦を実行に移すのだが……。

▲▶宇宙戦艦を相手に、少数精鋭で挑む実行部隊。彼らを待ち受ける運命とは……。

リアルに描かれた3Dフィールドで展開されるノンストップバトル!

▲▼複数のマップで構成された広大なフィールドで、スピーディかつ爽快感抜群のバトルが展開!!

▶ステージごとにターゲットや目的などの任務が与えられ、達成するとステージクリア。

この『サイレントボマー』は主人公ユタを操り、フルポリゴンで構成されたステージをクリアしていく正統派ACT。しかし、このゲームならではの新要素が豊富に盛り込まれている。その1つが、ユタの武器であるボム(爆弾)で間接的に敵を攻撃すること。ボムは、「複数仕掛けて誘爆させる」、「任意に爆破できることを利用して敵を誘導し、一網打尽にする」など、実に多彩な使い方が可能。これによって、スリリングで戦略性に富んだアクションが楽しめるのだ。今回はこの特徴的なシステムをはじめ、ストーリー、キャラクターなど、このゲームの魅力のすべてをバッチリ紹介していくぞ!!

多彩な趣向が凝らされたステージの数々を紹介!!

このゲームの舞台となるのは、全長200kmの巨大戦艦。各エリアには、ロボットや戦闘機、バリア等をはじめ、さまざまな[illegible]が待ち受けている。ここでは、[illegible]エリアを一気に紹介するぞ!

▶[illegible]ターも登場するぞ!!

STAGE 1 回想

DANTEへ向かう揚陸艇の中でのユタの回想シーン。ここでは、ゲーム中の基本操作をチュートリアル形式で練習できる。

▲▼まず、基本操作が説明された後、実践することになる。

STAGE 2 砲座破壊

敵の迎撃を受けながらも敵戦艦に着艇するユタ。彼は味方の揚陸艇を守るため、対空砲台の破壊を試みる。

▲▼アンリから指定された砲台の破壊が任務。ボス戦もあるぞ。

迫力のアクションシーンを盛り上げる魅力的なシステム

このゲームには、迫力のアクションシーンをさらに盛り上げる、独自のシステムが数多く採用されている。ここでは、その中でも特徴的な2つのシステム「E-UNIT」と「マテリアルリキッド」を画面写真と合わせて、詳しく紹介していくぞ。

▶ダッシュやジャンプなど、アクションの種類も豊富。

◀仲間との通信は、リアルタイムで行われる。

SYSTEM CHECK! 1 E-UNIT（イー・ユニット）

E-UNITは、ユタが腕に装備している特殊な武器で、◎ボタンでその場にボムを設置。Ⓐボタンで任意に爆破できる。また、ボムを重ねて設置して威力を倍増させる「スタック」と、敵に照準を合わせてボムを射出する「ロックオン」という特殊攻撃も可能。これらをいかに使いこなすかが攻略のカギとなる。

◀ボムを重ねて設置すると威力が増し、効果範囲も広がるぞ。

▶敵に照準を合わせて、ボムを射出！ そして……。

▼ボムを並べれば広範囲を攻撃することも可能。

▶起爆ボタンを押すとボムが爆発し、敵を撃破!!

実行部隊のリーダー

アンリ・オハラ
（CV:氷上恭子）

士官学校を首席で卒業し、軍に入隊。[illegible]に反発したため上[illegible]、実行部隊の[illegible]に任命される。

SYSTEM CHECK! 2 マテリアルキッド

フィールド上にある障害物（コンテナなど）を破壊すると、マテリアルリキッドという特殊アイテムが出現することがある。このアイテムは全部で3種類存在し、ボムと組み合わせることでさまざまな効果を発揮する。例えば、「ナパーム」は、人間や昆虫などの生物に対して効果が高く、「プラズマ」は機械系の敵に有効といった具合に、敵に合わせて使い分けることで戦いを有利に展開できるのだ。なお、1種類につき最大20個までストックできる。また、ストック分は次のステージに持ち越されるぞ。

▲爆発と同時に炎を発生させる。生物に対して効果が高い。ボムと同じく、スタックによって炎の範囲が広がるぞ。

▲爆発と同時にプラズマを発生させ、機械系の敵の動きを一定時間封じることが可能。

▲爆発と同時に重力場を発生させ、周囲の敵を引き込んでダメージを与える。動きがすばやい敵に有効だ。

CHECK POINT
E-UNITをカスタマイズ

E-UNITは、「Eチップ」というアイテムを装着することでボムの設置数、RANGE（ロックオンの射程距離）、シールド（防御力）の3つを自由にカスタマイズ（最高6段階）可能。

◀レベルが上がるほど、多くのEチップが必要。

謎多き現実主義者

ベノワ・マンデルブロー
（CV:塩沢兼人）

経歴、素性がいっさい不明という謎に包まれた人物。国際的犯罪者として[illegible]、実行部隊に[illegible]ことになる。

魅惑の女スパイ

ミチーノ・ティフィーネ
（CV:柚木涼子）

[illegible]さえもらえば、どこの国とも契約する女スパイ。[illegible]部隊に支払われる[illegible]キャラに魅せられて、作戦に参加する。

STAGE 3 内部突入

▶対空兵器の強力なビーム砲がユタを追いつめる!!

無事に砲台を破壊し、侵入ルートを探すために奥へと突き進むユタ。だが、その先には大型の対空兵器が!! 果たして、ユタはたった1人で勝つことができるのか……？

STAGE 4 電力遮断

敵戦艦のコントロールシステムをハッキングする間の陽動作戦として、コンデンサルームの破壊を命じられる。

▲◀敵の警備網を突破し、ターゲットを破壊するのだ！

STAGE 5 ハードシェル戦

整備中の人型兵器を破壊するため、格納庫へ向かうユタ。しかし、そこには起動中の敵が待ち受けていた……。

▲◀整備中のはずの人型兵器が起動!? 絶体絶命のピンチ！

ども、「サイボマ」担当ライターのコガンっス。どうでしょう、今回の記事から本作の魅力は感じ取ってもらえましか？ 最近、手応えのあるＡＣＴゲームって、少なかったけど、このゲームは最高！ 爆弾ならではの爽快感や全体的なボリューム、ゲームの難易度はＡＣＴマニアもメロメロって感じです。ＡＣＴゲームって実際に遊んでみないと面白さが伝わらないけど、このゲームは本当に面白いので絶対にオススメ。サンプルＲＯＭを受け取ってから、仕事そっちのけで遊んでたし（笑）。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
4
業界初！流行発信ゲーム誕生
数々の名作SLGを世に送り出したコーエーが、またまた新機軸のSLGを大発表！　その名も『That's QT』。ファッション作成という特異なテーマを持つ、このゲームの特徴と魅力をバッチリと紹介していくぞ！
That's QT
12月(予) SLG ▶¥5,800 ▶コーエー ▶MC（1ブロック）
この街の流行はキミが作る!!
箱庭感覚の"ファッション作成"ゲーム
この『QT』は、作成したオリジナルのファッションを自分の店で販売しつつ、シェアを広げていくのが目的のゲームだ。こう書くと難しい経営SLGのように感じるが、『QT』の遊び方はとってもカンタン。ゲーム慣れしていないライトユーザーでも感覚的に遊ぶことができるぞ。純粋に好みの服を作り、服が街に流行する様子を楽しむ、箱庭感覚の"流行発信ゲーム"なのだ。
キミはファッションデザイナー
最初はフリーマーケットから開始。やがては自分の店を持って、オリジナルの服を売りまくるのだ。
7パーツ、総計3万以上ものオリジナルコーディネイトが可能!
作れるアイテムは、頭の先から足元まで7パーツ、600種類。その組み合わせのパターンは、実に3万以上！
街でNo.1のブランドを目指せ！
街には自分の店以外にも、ライバル店が存在。彼らに負けないように、シェアNo.1を獲得しよう。
That's QT
ザッツキューティ
DENGEKI SCOOP ▶ That's QT

言葉のイメージから服をデザインする画期的システムだぜ!

CISは、街の人との会話に現れるイメージからデザインのヒントを得る（キャッチする）システムだ。キャッチしたイメージには、「雰囲気」と「形」の2種類があり、それらを組み合わせることで、1つのアイテムを作り出すことが可能。どのイメージをキャッチするか、どう組み合わせるか、キミのセンスが問われるぞ。

▲キャッチ可能なイメージは、紫色で表示。

▼イメージを集めたら、アトリエでデザインだ。

CIS キャッチ・イメージ・システム

イメージのキャッチからデザインができるまで

❶情報収集

◀なにげない会話からイメージをキャッチ。

❷イメージの組み合わせ

▲◀続いて、"恐怖"から導き出される雰囲気のイメージと、"かいぞく"から来る形のイメージを組み合わせてみると……。

"恐怖"+"かいぞく"=?

❸デザインの完成

パイレーツ・ロール

感性をシゲキする2大システムをチェック!

▶視線の先に、気になるアイテムが表示。

視線のゆくえが流行を左右する!!

街の人が"気になっている・注目しているアイテムを視覚的に知る"ことができるITS。街の人たちはそれぞれの異なった好みを持っていて、街で見たほかのファッションに影響を受け、自分も身に着けるようになる。これを利用して、自分のブランドをモデルに着せて街を歩かせれば、このうえない宣伝効果も期待できるのだ。いろいろ楽しい『QT』に、乞うご期待!!

ひと目でなにが流行（はや）っているかわかっちゃうの♥

▶店内のディスプレイ配置などでも、注目度は変わってくるぞ。

◀特定の店の服だけを表示して、シェアを確認するモードもある。

ファッションバトルでセンスを競え!

アイテム個別の注目度以外にも、コーディネイト能力が必要になるのが「ファッションバトル」。作ったアイテムの組み合わせで、ライバル店と競うイベントなのだ。勝てば評判もUP!?

ITS インタラクティブ・テイスト・システム

ARTDINK

FlipFlop Productions

ご主人様、見つけることができましたかな？

さて、ご主人様。この摩訶不思議な生き物の名前をご存知ですかな？
これは「Neo ATLAS II」の世界だけに生息している、空を飛ぶ象、
″飛象″でございます。
もちろん、この他にも、ツバサのあるカエルや、美しい足を持った貝などなど、奇妙奇天烈な生き物から、世界各地の珍しい産物までが、ご主人様との出会いを待っておりますぞ。
とにかく広大なこの世界。いろいろなモノを発見していくにつれ、ご主人様だけの世界地図が生まれてくるのでございます。
では、ご主人様、いよいよ航海が始まりますぞ。
果たして、いくつ発見することができますかな？

Neo ATLAS II

絶賛発売中　標準価格5,800円（税抜）

ご主人様、謎はまだまだありますぞ！

羽のついた象ばかりか、こんな大きなカメもいるなんて…。この世界には不思議なことばかりですな。
しかし、驚いてばかりもいられませんぞ。一刻も早く未知の世界を切り開き、世界の真の姿を見届けなければ。
提督からの報告も届いております。どんな冒険の話が聞けるのでしょうか。ミゲル、楽しみです！

シナリオも完全に一新ですぞ。

なんとシナリオが一新されましたぞ。冒険のやりがいがあるというものです。なつかしいあの提督たちに加えて、新提督も活躍されるとか。とても楽しみですな。

すべての謎も一目瞭然ですぞ。

探険を進めるにつれて謎もいろいろ出てまいります。そんな時に便利なのが進行中の謎を一目で確認できる"エピソードガイド"でございます。ご主人様は全エピソードを制覇できますかな?

ご主人様は何を信じますかな？

世界は果たして丸いのか、平らなのか。世界の真の姿を見極めるためには、各地に散らばる「うわさ」を見極めることが重要ですぞ。ご主人様がたどり着くのは、果たしてどちらの世界ですかな?

そして、これが世界最大の謎ですぞ。果たして、ご主人様は解き明かすことができますかな？

「聖牛イヴラークの骨」はどこだ!!キャンペーン

「ネオ アトラス 2」を遊んで、超豪華なお宝をゲットしよう。

ご主人様、国王陛下から「『イヴラークの骨』が封印された神殿を探して欲しい」とのご依頼がありました。手がかりの古文書には、

「動かざる星のもとに封印されし、聖牛イヴラークの骨。
封印の扉、徳高き探求者により開かれる物なり……。」

とあるのですが、何のことだかミゲルにはさっぱり分かりません。
ご主人様はお分かりですか?
見事見つけられれば、ご褒美をいただけるそうですよ。がんばって探してみましょう。

メイプルリーフ金貨
(1/4オンス)

正解者の中から抽選で 20名様

Neo ATLAS II オリジナル
木製タイムスケジュール
正解者の中から抽選で 30名様

Neo ATLAS II オリジナル
ウッディーボールペン&ケース
A賞、B賞の抽選にもれてしまった正解者の中から再抽選で 50名様

応募方法など詳しくは、商品パッケージ内のキャンペーンのお知らせをご覧ください。

キャンペーン応募締切:1999年11月30日(当日の消印有効)

ARTDINK
PlayStation
夢は熱き甲子園にあり――
栄冠は君に4
球児たちを鍛え、育てあげ、あこがれの甲子園を目指せ。
アートディンクが贈る本格高校野球選手育成ゲーム、ここに登場！
絶賛発売中

1,000回遊んで1,000回ドキドキ「ダンジョン」RPG！

●総勢130種以上のドラゴンクエストのモンスターが登場！
●ワナ20種、アイテムは150種以上と、冒険の楽しさは大幅アップ！
●新システム"合成"で究極の武器や防具を作り出せ！

ゲームクリアに挑戦！
オリジナル特製ペンケースが当たる！

合計5,000名

2000年1月末まで、毎月1,000名に抽選で当たる"クリアキャンペーン"開催！

これで攻略パーフェクト！「トルネコの大冒険2」公式パーフェクトガイド チュンソフト刊 10月21日発売予定

※ゲーム内容に関する不明な点は、チュンソフト質問ダイヤルへTel.03(5272)5155※受付時間：月曜日～金曜日（祝・祭日はのぞく）13:00～17:00
〒106-0022 東京都新宿区新宿6-24-20 丸増新宿ビル10階 http://www.chunsoft.co.jp

ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険2
不思議のダンジョン

9/15発売 アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応 標準価格6,800円（税抜）

企画制作／株式会社チュンソフト　製造販売／株式会社エニックス

攻略
Station
How to win
ワイルドアームズ 2nd イグニッション
フロントミッション サード
SD ガンダム GGENERATION-0
聖剣伝説 LEGEND OF MANA
ペルソナ2 罪
ゲッターロボ大決戦！
マクロス VF-X2
Little Lovers SHE SO GAME
ECHO NIGHT#2 眠りの支配者
Meremanoid
スペクトラルフォース 愛しき邪悪
実況パワフルプロ野球'99 開幕版
マリナ
「危険な任務に就いているよりも
こうしている方がずっとらしいわよ
イラスト／伊藤勇太

ワイルドアームズ 2ndイグニッション

ついに『アームズ2』の攻略スタート！　ページが許す限りの情報をギュッと詰め込んでお届けするぞ。

発売中	▶¥6,800（CD2枚組）	▶SCEI
RPG	▶MC（1ブロック）	

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前作『ワイルドアームズ』の発売から3年。まさか続編『アームズ2』までも自分が担当することになるとは夢にも思わなかったけど、ファンとしてはうれしい限り。あの、全編に散りばめられた謎解きや、思わず引き込まれる重厚なストーリーのおかげで、またしても眠れない日々が戻ってくるのかな……。というわけで、今号から『アームズ2』の魅力を満喫するための濃密な攻略記事をお届けする予定ですぅ！（猫mimi）

▲前作とは比べモノにならないほど強烈なお笑いキャラも登場！
▶ファルガイアに伝わる剣の聖女が、物語に深く関わってくる。

『アームズ2』を極めるための必勝テクを詳細データとともに伝授！

攻略1回目となる今回、まずはグッズやパーソナルスキルなどの基礎知識を、お得な情報と共に解説するぞ。ベースとなるシステムは前作と同じだが、微妙な変更点や新システムの追加があるため、前作経験者も必ず目を通そう。そしてストーリー攻略はDISC1の中盤まで。難解な謎解き（以降、"トラップ"と表記）のヒントや、出現モンスターの詳細データ、さらに入手可能なアイテムも完全網羅。フリーダンジョンや隠しガーディアンなどのおまけ要素も用意されているが、これらはいずれ詳しく紹介する予定だぞ。

BASIC ～基礎知識～

アームやグッズをはじめ、前作でおなじみのシステムも登場するが、中身が微妙に変わっているので要注意！

1 キャラクター別グッズを使いこなせ！

今回の攻略範囲では5つのグッズが登場するぞ。各グッズは操作キャラを切り替えるときに選択可能で、主な使い方は㊀ボタンのヘルプで確認できる。ここでは、さまざまなトラップをクリアするために必須となる応用テクニックを紹介していこう。

2 サーチシステムとは？

町やダンジョンは最初は見えない状態で、目標付近でサーチを行うことで発見できる（1度見つければMAPに登録され、サーチの必要はなくなる）。多くの場合はストーリーに沿って探すことになるため、町や城での会話を欠かさなければ簡単に見つかるだろう。ちなみに、アウトフィールドではサーチによってアイテムが発見できることもある。

◀サーチを行うとキャラの周囲に光が広がる。この範囲内に建物やアイテムがあれば発見できる。

ギャラを稼ごう！

アウトフィールドでは、アイテム以外にギャラを見つけることがある。どこでいくら入手できるかは基本的にランダムなので、暇な人はサーチしてみよう！

3 アームを改造・強化していこう！

"アーム改造屋"では、アームのATP（アタックポイント）、HIT（命中率）、BLT（装弾数）のいずれかを強化できる。ただし、1回の改造ごとにアームのレベルが上がり、レベル10で改造の限界を迎える。そのため、いずれかひとつの性能を極端に上げた方が効果的。ちなみに、ブラッドは命中率が100%になるフォースアビリティを持っているので、HIT以外を上げた方がいいだろう。

▲改造屋に立ち寄ったら、まずは残弾を補給すること。
◀何も考えずに改造すると、後で泣くことに……。

4 パーソナルスキルとは…？

これは『アームズ2』で初登場となる要素で、パーソナルスキルポイント（レベルアップごとに1ポイントプラス）を消費して、各キャラに好みの能力を付与するというモノ。どのスキルを身につけるかは自由だが、「クリティカル」「アドバンスドガード」「カウンター」の3つは要注意。これらはLUCKの影響（※1）を受けるほか、最低1レベルでも付けていないと、絶対に発動しないのだ。

◀▲どのスキルを覚えるかで、プレイスタイルが変化。特にアドバンスドガードとクリティカルはけっこう役に立つ。

スキル名	MAXレベル	コスト	効果
ひつようFPへらし	3	2	オリジナルパワーの必要FPを［スキルレベル×1］減らす。ただし、0以下にはならず、フォースアビリティの消費FPも変わらない
HPアップ	3	3	レベルアップ時のMAXHPが［スキルレベル×10%］増加する
HPかいふく	3	4	フォースレベルが上がるごとに、MAXHPの［スキルレベル×5%］回復する
パラメータアップ	3	4	フォースレベルが上がるごとに、ATP・DFP・SOR・MGR・RES・PRYの各能力値が［スキルレベル×3%］増加する
クリティカル	3	2	通常攻撃時に、一定の確率でクリティカルが発動する
アドバンスドガード	3	2	物理攻撃を受けると、一定の確率で「弾き動作」を行い、攻撃を無効にする
カウンター	3	2	物理攻撃を受けたときに、一定の確率で相手に反撃する
HPかいふく2	2	1	キャラクターのレベルアップ時に、HPが［スキルレベル×50%］回復する
HPてんかん	3	3	戦闘終了時に、HPが［残りFP×スキルレベル×10］回復する
ひんしじRESアップ	3	2	瀕死状態になると、RESが［スキルレベル×25%］増加する
ひんしじFPアップ	2	2	瀕死状態になると、FPが［スキルレベル×25］増加する
ひんしじオートガード	2	1	瀕死状態時に攻撃を受けると、［スキルレベル×50%］の確率で防御する
ダウンガート	2	2	即死系の攻撃成功率を［スキルレベル×25%］減らす
ぶつりこうげきアップ	3	4	物理攻撃と物理系オリジナルパワーのダメージが一定量増加する
ぶつりぼうぎょアップ	3	3	物理攻撃のダメージを一定量減らす
まほうこうげきアップ	3	4	魔法系オリジナルパワーのダメージを一定量増加する
まほうぼうぎょアップ	3	3	魔法攻撃のダメージを一定量減らす
各異常ステータス耐性	3	1	各異常ステータス系の攻撃成功率を「スキルレベル×25%」減らす。このスキルは、「どく・もうどく」「びょうき」「ぼうきゃく」「のうりょくふういん」「ダウンハーテッド」「こんらん」「ナイトメア・スリープ」「パラライズ」「せきか」の9種類用意されている

※1）パーソナルスキルである「クリティカル」「アドバンスドガード」「カウンター」は、各キャラのLUCKの状態によって発動率に次の修正が入る。「BEST」＝2倍、「GOOD」＝1.5倍、「NORMAL」＝修正なし、「BAD」＝1/2倍、「WORST」＝1/4倍。

BATTLE ～戦闘パート～

ここでは、戦闘において知っておくと得する基礎知識を詰め込んで紹介していこう。

1 エンカウント・バリエーション

▲「ピンチ」状態では、速攻で逃げ出すのが得策。

▶このマークが表示されたらまだレベルが低い証拠だ。

敵とエンカウントすると「！」マークが表示され、1.5秒以内にキャンセルボタンを押せば戦闘を回避できるのだ！　ただし「！」が赤色で表示された場合は、キャンセル不可。エンカウントしたときの状態は、通常、不意打ち、バックアタック、先制攻撃、ピンチの5つ。ちなみに、ピンチはキャラが孤立するというモノで、バックアタックと同じく、数ターン耐えれば味方が駆けつけてくる。

キャンセル可能な普通のエンカウント。自キャラの平均レベルが敵パーティの平均を上回っていたり、先制攻撃をかけられる状況のときに表示される。	敵よりもプレイヤーの平均レベルが低かったり、ピンチなどの不利な状況のときに表示される。この色が頻繁に出るようならレベルアップに励もう。	これは、まだ怪獣カードを入手していない（一度も倒したことがない）場合にのみ表示される。今回の攻略範囲では登場しないが、覚えておこう。（※2）

2 FPゲージシステムとは…？

FPとは各キャラが特殊な攻撃を行うために必要となるポイントで、直接攻撃をしたり、敵からの攻撃を受けたりすると増加。そしてFPが一定値に達するとフォースレベルがアップする。このFPかフォースレベルに応じて、特殊な攻撃が可能になるのだ。また、フォースレベルが最大（レベル4）になれば全ステータス異常が回復するが、前作と違って能力アップはしない。

▲ステータス回復アイテムがないときは、FPゲージを最大までためよう。

フォースアビリティ

これはFPを消費して発動する特殊能力で、今回の攻略範囲で扱えるのは以下の4種類。アシュレーは、先制攻撃が確実にできるアクセラレイターと、ある能力を解放するアクセス。どちらも使う機会は少ないだろう。リルカのミスティックはアイテムの効果を全員に及ぼすモノで、全体回復に最適。ブラッドのロックオンプラスはアームの命中率を100%にでき、かなり重宝する。

▲序盤は、リルカのミスティックに頼ってアイテムを節約していこう。

オリジナルパワー

こちらもFPが一定値必要だが、フォースアビリティと違ってFPを消費しない。つまり戦闘中に何度でも使用することができるのだ（アシュレーとブラッドはアーム、リルカは魔法）。ただし、アームは実弾を消費するため、ギャラを消費することになる。一方リルカの魔法はギャラも消費せず、さらにクレストグラフを分解して好きな魔法に作り替えられる（何度でもOK）のが魅力だ。

▲いわゆるキャラごとの得意技。その中でもアームは威力絶大！！

3 隊列＆装備の変更は自由!!

RPGとしては珍しく、『アームズ2』では戦闘中でも隊列や装備を変更できる。例えば、ダウンハーテッドや混乱などの致命的なステータス異常に陥ったキャラを正常なキャラと入れ替えることもできるのだ。また、敵の攻撃や戦況に合わせて装備（Gear）を変えれば、簡単にステータス異常を防ぐこともできるぞ。

◀瀕死もしくは混乱状態に陥ったキャラは、後列に回すという手段もある。

4 カスタムコマンドとは…？

これはFPゲージに関係なく行える戦闘中の行動で、ミーディアムの能力を引き出すというモノだ。どのような効果があるかは、封じられているガーディアンによって異なる。今回の攻略範囲では、仲間をかばうグルジエフと、敵のパラメータを解析するシトゥルダーク、攻撃力を増すムア・ガルトの3体＋α（？）。これといったデメリットもないので積極的に使っていこう。

▲ディフェンサーを使えば、HPの低いキャラの窮地を救える。

◀アナライズを使えば、敵の弱点も一目瞭然。ただし、ボスキャラには通用しないぞ。

5 属性とダメージ表示色

対立属性
火⟷氷
水⟷雷
風⟷地
光⟷闇

魔法攻撃は地、水、火、風、雷、氷、光、闇という8つの属性に分かれ、ほとんどのモンスターには弱点となる属性や、耐性となる属性がある。各属性には左の表で示す相性があって（当てはまらない場合もある）、相手の弱点属性で攻撃を加えるとダメージが倍増。しかし、相手が耐性を持っていた場合は、ダメージを吸収されることもある。これらの属性は、次のページからの「ストーリー攻略」のモンスターデータにまとめてある。また、ダメージ表示色には左の表のような意味がある。よく注意して見てみよう。

▶弱点をつけばこの通り。敵の弱点となる属性で大ダメージを与えよう！

ダメージ表示
赤➡ダメージ2倍
白➡ノーマル
灰色➡ダメージ半減
緑➡ダメージ吸収

6 VSボス、ワンポイントテクニック

▲各部位から集中攻撃して、一カ所ずつ確実に仕留めること。

▶ボス戦では惜しまずラッキーカードを使おう。ただし、複数枚使っても効果は同じだ。

ほとんどのボスは、手足などの各部位がターゲットになっていて、本体とは別に経験値が手に入る。そこでボス戦では各部位から攻撃して、最後に本体にとどめを刺せば経験値もアップ。さらに、獲得経験値を2倍にするアイテム「ラッキーカード」を使えば、一気にレベルアップできるぞ。ただし、ボスによっては本体と各部位の弱点属性などが異なるモノもいる。それらの特殊な場合は、ボスデータで解説してある。

7 怪獣カードコレクション

▲ここには、一定の手順を踏まないと来られない（P.43参照）。

▶怪獣カードには、アナライズではわからないアイテム情報なども収められているぞ。

『アームズ2』には、ストーリー本編とは別に「怪獣カード」というお楽しみ要素がある。これは、今までに倒した敵のイラストや詳細データが、次々とアルバムに登録されていくというモノ。アルバムは「あやし屋本舗」という店で自由に見ることができる。また、ストーリーがある程度進めば携帯用アルバムが手に入り、いつでも見ることができるようになる。キミは、全342種類すべてのカードを集められるかな？

※2）ストーリーが進むと、いつでも怪獣カードを見られる「アルバム」という項目がメニューに追加される。緑の「！」マークは、このメニューが追加されるまで登場しない。

ストーリー攻略

DISC1の半ばまで一気に凝縮攻略!!

序章はキャラごとに独立していて、好きなキャラからプレイできる。難易度はアシュレー、ブラッド、リルカの順で上がっていくので、初プレイの人はアシュレー編から始めるといいだろう。

町&ダンジョン一覧

Aホルスト	Mアンダートラフィックス
Bライブリフレクター(遺跡鉱山)	Nあやし屋本補
Cライブリフレクター(火山龍脈)	Oセボック村
Dレイライン観測施設	Pダムツェン
Eパレスヴィレッジ	Qテレパスタワー
F剣の大聖堂	Rボンボコ山
Gイルズベイル監獄島	Sライブリフレクター(聖森の塚)
Hヴァレリアシャトー	Tシルヴァラント城
Iタウンメリア	Uゴルゴダ刑場
Jライブリフレクター(緑ケ森)	Vハルメッツ
K枯れた遺跡	Wグリーンヘル
Lアンダートラフィックス	

モンスターデータの見方

各データは❶〜❹の順に名前、レベル、最大HP、属性(※3)を。❺と❻は、倒すか盗むことで手に入るアイテム、❼の★印は経験値が多い敵(※4)、❽は怪獣カード番号を表している。

LV❷5/HP:23❸

地	水	火	風	雷❹	氷	光	闇
ー	吸	ー	ー	ー	弱	ー	ー

落:❺ールベリー
盗:❻ールベリー

「枯れた遺跡」に立てこもった誘拐犯を捕まえろ!

1.アシュレー編

[入手アイテム]

この欄では、各ポイントで入手できるアイテムをまとめてある(特に重要なアイテムは赤字)。また、入手はできないが読むことができる本の冊数もここに載せているので、チェックしよう。

- 1ギミルコイン
- ミニキャロット
- ヒールベリー
- ヒールベリー
- ヒールベリー
- ヒールベリー
- バレットチャージ
- わんりょくアップル
- スローナイフ

アシュレーたち銃士隊は、誘拐事件解決のために遺跡へ。序章だからといって、なめてかかると痛い目に遭うぞ。遺跡入口には無料でHPとステータス異常を回復してくれる隊員がいるので、こまめに回復しながらレベルアップ。レベル2になったら、足を滑らせた隊員を救助して、グッズ「スローナイフ」を手に入れよう。

▲ちょっとドジな人だけど、使い方を丁寧に説明してくれる。

スローナイフの使い方をマスターしよう!

遺跡にはいくつかの閉ざされたトビラがある。これらを開くためには青く光るスイッチにナイフを当てなければならない。特に厄介なのが3つ目のトビラで、スイッチが低い位置にある。ここでは、スイッチの後ろの石柱にナイフを当てよう。これで、跳ね返ったナイフがスイッチに当たるぞ。

▶ナイフの間接当ては必須技術。視点を変えれば的を絞りやすくなるぞ。

BOSS

カリヴォス

LV5/HP:400

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

ターゲットは本体と「みぎて」「ひだりて」の3カ所。それぞれの手を倒すと、ポーションベリーを落とす(ボスは各部位を倒すとアイテムを必ず落とす)。

初登場モンスター

ガギソンはディジーズを使ってくるが、ウィッチメディシンを落とすので心配無用。スティージは物理攻撃のみ。コボルトはかなり高確率で逃げ出してしまう。

コボルト

LV1/HP:40

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
半	ー	ー	弱	ー	ー	ー	ー

落:こいし
盗:ヒールベリー

スティージ

LV1/HP:58

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ー

落:ヒールベリー
盗:ポーションベリー

ガギソン

LV2/HP:85

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	弱	ー	ー	ー	ー

落:ウィッチメディシン
盗:ウィッチメディシン

※3)P.39の「⑤属性とダメージ表示色」の項でも触れたが、モンスターごとに弱点もしくは耐性となる属性がある。ダメージに対する影響は次の通り。「弱」=ダメージ2倍。「半」=ダメージ半減。「無」=ダメージ無効。「吸」=ダメージ吸収。「ー」=変化なしという5種類。※4)持っているならラッキーカードを使おう。

犯罪者の烙印を押された かつての英雄の逃亡劇……
2.ブラッド編

◀リフトを蹴って動かせば、勝手に飛び移ってくれる。

ブラッド編はグリーンヘルでの逃亡シーンから始まる。暗い森の中には小道があり、その先には宝箱が隠されている。また、森の外れの崖下にも宝箱があるが、飛び降りる場所を誤ると取れなくなってしまう。途中の廃屋では、グッズ「キックブーツ」が手に入る。ここでは、右手のトビラを蹴破って、納屋にあるアイテムと廃屋の裏側にある宝箱をゲット。行き止まりにあるリフトは、支柱を蹴ると動き出すぞ。

グリーンヘル周辺データ

グレマルキン戦が終わるとアウトフィールドに抜け、セボック村にたどり着くとイベントが始まる。村へは標識通りに進めばいいが、村に入る前にフィールド上のアイテムを回収しておこう。

■サーチ入手可能アイテム
●はんのうアップル

No.247

バルーン
LV1／HP:60

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	弱	半

落：こいし
盗：ヒールベリー

[入手アイテム]
●ヒールベリー
●ヒールベリー
●ヒールベリー
●ヒールベリー
●ヒールベリー
●たいりょくアップル
●ポーションベリー
●バレットチャージ
●ヒールベリー
●わんりょくアップル
●キックブーツ

BOSS グレマルキン

No.111

LV5／HP:680

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

ターゲットは本体と「はら」の2カ所で、はらを倒すとポーションベリーを落とす。また、はらさえ倒してしまえば、威力の高いパラサイトバタリオンを封じられるぞ。

初登場モンスター

スポーンは次のターンの攻撃力がアップする技を使う。しかし、高値で売れるリヴァイブフルーツを落とすので、確実に倒していこう。

No.175

スポーン
LV1／HP:120

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	弱	半

落:リヴァイブフルーツ
盗:リヴァイブフルーツ

No.231

バーゲスト
LV2／HP:65

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
弱	ー	ー	ー	半	ー	ー	ー

落：ヒールベリー
盗：ポーションベリー

魔女っ子の回想シーン＆パレスヴィレッジでの活躍！
3.リルカ編

リルカ編は、彼女の回想シーンと現実世界の二部構成になっている。回想終了後のパレスヴィレッジでは、屋外にいる村人3人に話しかけ、再度南東にいる村人に話しかけるとボス戦イベントが始まるぞ。

▲人が乗ると伸びるブロック。直前の4つのワープゾーンがヒント。

▶視点を変えないと見えづらいトラップもある。

グッズを有効に使おう

回想シーンであるミレニアムパズルは、その名の通り謎解きパズルがメインとなる。パズル内には、ファイアロッドでスイッチを入れると、反応して動き出すブロックがある。これを利用して、高い場所に上ったり、浮き橋のようにして先に進むのだ。ちなみに入口の大きなトビラを調べると、リルカの姉が回復してくれる。

BOSS オリヴィエル

No.070

LV4／HP:300

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	弱	ー	ー	半	ー	ー

ターゲットは本体と「あし」の2カ所。ただし、本体とあしは属性が逆のため、あしにはフリーズ、本体にはフレイムを使うこと。

初登場モンスター

ボーギーは直接攻撃でも倒せるが、ゴームとブルーブックは意外と強敵。まずはガードでFPをためてから、ゴームにはフリーズ、ブルーブックにはフレイムで攻撃しよう。

No.129

ゴーム
LV1／HP:65

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	半	ー	ー	弱	ー	ー

落：ヒールベリー
盗：なし

No.287

ボーギー
LV1／HP:45

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	半	ー	ー	ー	ー

落：なし
盗：なし

No.273

ブルーブック
LV2／HP:100

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	弱	ー	ー	ー	ー	ー

落：ヒールベリー
盗：なし

謹慎を利用して装備を整え 息抜きイベントを楽しもう
4.タウンメリア

▶遺跡での活躍が認められたのか、アシュレーは噂の新設部隊に配属が決まる。

遺跡での命令違反が原因で、アシュレーは謹慎処分となってしまう。ここは、めげずに装備を整えておこう。まずはショップを巡って、パーソナルスキルの修得、アームの改造、装備の新調の3点を済ませておくこと。また、町のあちこちにアイテムが隠されているので、情報収集しながらタルや木箱などをしらみ潰しに探してみよう。

▶トニーたちに追い回されておびえた子猫は、屋根の上を逃げ回る。

◀手伝ってもらうと、子猫を穴の中へと追い込んでくれるぞ。

屋根に登って子猫を捕まえろ！

下宿から表に出ると、遺跡で助けた少年・トニーに子猫を捕まえて欲しいと依頼される。彼の依頼を受けたら、下宿先の2階から屋根に上がり、子猫を追いかけよう。だが子猫は逃げ回り、元の場所へ戻ってしまう。このあと、屋根を修理している人物に協力を依頼すれば、2度目は子猫を捕まえられるぞ。

[入手アイテム]
●はんのうアップル
●まりょくアップル
●たいりょくアップル
●テンガロンハット
●ヒールベリー
●1ギミルコイン
●バレットチャージ
●ヒールベリー
●本×6

タウンメリア周辺データ

アウトフィールドには特にアイテムはない。モンスターに関しては、右で紹介した3体以外にバルーンが出現する。危険の少ないフィールドだが、なるべく森を避けて歩くこと。森の中はダフネの出現率が高く、レベルが低いときに遭遇すると予想以上に手こずるからだ。

No.134

ゴモラトード
LV3／HP:100

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	吸	ー	ー	ー	弱	ー	ー

落：ヒールベリー
盗：ポーションベリー

No.255

ヒルバグ
LV3／HP:150

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	半	ー	ー	弱	ー	ー

落：ヒールベリー
盗：ポーションベリー

No.188

ダフネ
LV1／HP:300

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	半	弱	ー	ー	ー	ー	ー

落：ポーションベリー
盗：ラッキーカード

王には謁見できないけれど
アイテムは貰っておこう

5.メリアブール城

［入手アイテム］
●ポーションベリー
●フルリヴァイブ
●本×7

▶大したアイテムはないけれど、せっかくだから頂いておこう。

タウンメリアにあるメリアブール城は、ストーリー進行には関係ないが、アイテムと数冊の本があるので見逃す手はない。さらに、城内ではスローナイフをくれた先輩隊員もいるので探してみよう。

心強い……かもしれない
仲間がついに加わる！

7.タウンメリア

奇跡的に惨事を免れたアシュレーは、貴族のアーヴィングによってタウンメリアへと運ばれる。

▶空腹のリルカは、パンの匂いにつられてアシュレーとの出会いを果たす。

数日後、体調も回復したアシュレーは、家の前でリルカとの劇的な（笑）出会いを果たす。このあと、しばらくはショップに寄れなくなるため、全員分の装備を買い込み、監獄島での戦いに備えてスパークの魔法を作っておこう。

式典の惨劇を機に
運命の歯車が動き出す……

6.剣の大聖堂

サーチポイント！

◀剣の大聖堂は、タウンメリアから西北西の崖下をサーチすれば見つかる。

▼魔物に変貌したアシュレーは、薄れる意識の中で剣の聖女の声を聞く……。

ARMS結成式典の最中に、何者かの降魔儀式によって、隊員たちが次々と魔物に姿を変えていく。そして、異形の姿と化したアシュレーが聖剣アガートラームを手にすると…。ここでは、スタッフロールと共に語られる「剣の聖女」の伝承など、重要なエピソードがめじろ押しだ。

［入手アイテム］ ●本×11

心を鬼にして経験値稼ぎ!!

最終的には、その場に居合わせた者すべてがモンスターとなってしまう。彼らを倒すのは気が引けるが、特にペナルティもなく経験値も高いので、倒してしまおう。最終的にアガートラームの元までたどり着けば、イベントが発生するぞ。

▶敵キャラを避けて進めば、戦いを回避することもできる。

初登場モンスター

大聖堂の中では、動き回っているプロトブレイザーと接触すると戦闘開始。彼らは直接攻撃一発で倒せるばかりか、「拒絶反応」を起こして攻撃してこないことが多い。

No.279

プロトブレイザー
LV4／HP:70

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

落：ヒールベリー
盗：なし

アーヴィングの手により
新生ARMS誕生！

8.ヴァレリアシャトー

サーチポイント！

◀写真を見ればわかるように、ヴァレリアシャトーはタウンメリアの南西、町が見下ろせるがけの上に建っている。

新生ARMSのメンバーとなったアシュレーとリルカは、アーヴィングの元で活躍することになる。城内にはシトゥルダークとムア・ガルトの2匹を封じたミーディアムが隠されているので、忘れずに入手しておこう。準備が済んだら1F南東にある立入禁止区域に向かう。ここでアーヴィングの所在を聞いてから書斎に戻ればストーリーが進むぞ。

ヴァレリアシャトー内の施設

後に冒険の拠点となるシャトー内には、アイテム屋とアーム改造屋、セーブサービスを行う女性が常駐している。また、2Fにはいつでも無料で回復してくれる2人の看護婦もいるので積極的に利用しよう。

◀2Fの一室ではミーディアムが手に入るが、視点を固定していると見逃すことも……。

▶無料で回復してくれるのはうれしいけれど、毎回不安をあおるセリフを聞かされる。

［入手アイテム］
●シトゥルダーク
●ムア・ガルト
●本×6

アーヴィングの裏切り!?
アシュレー投獄される

9.イルズベイル監獄島

アーヴィングの一言で、アシュレーは犯罪者として絶海の監獄島に送り込まれてしまう。彼を救出するまでは、リルカが孤軍奮闘することになるが、ヒールでこまめに回復していれば特に危険な場所ではない。トラップも単純なモノばかりで、セキュリティシステムはすべてOPEN、壁に設置された機銃はファイアロッドで破壊しながら進めばOKだ。

アシュレー救出の手順は……？

すべての待機所を調べて、アイテムを回収。あとはアシュレーが待つ牢屋でジェイルカードを使えばよい。ちなみに、救出前に会話すれば全回復できるぞ。救出直後に見張りのいる通路で足止めを喰らうが、2Fからナイフを間接的に当ててやれば大人しくなるぞ。

◀この場所に入ると、見張りは容赦なく銃を乱射する。ここはアシュレーのスローナイフが頼りだ。

ついにARMSメンバー集結！

ブラッドと合流直後、まずは故障しているセキュリティシステムに蹴りを入れて直す。同様に、赤く錆び付いたトビラも蹴破って進むこと。獄長と会話するとボス戦が始まってしまうため、まずは手前の部屋を調べておこう。

◀壊れた機械は蹴って直す。どうやらこの方法は、ほかの場面でも通用しそうだ。

BOSS

ガオニム
LV8／HP:2000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	弱	ー	ー	ー

No.080

ターゲットは本体と「みぎて」の2カ所で、みぎてを倒すとポーションベリーを落とす。ちなみに、本体による攻撃・クリューアップは威力が高く、長期戦は避けたい。

［入手アイテム］
●ヒールベリー
●プリティリボン
●ヒールベリー
●ヒールベリー
●ミニキャロット
●ヒールベリー
●まりょくアップル
●ヒールベリー
●クレストクラフ
●ジェイルカード
●本×2

初登場モンスター

右記以外にはバーゲストが出現。それ以外の敵は雷が弱点のため、マジックギルドでスパークを作っておこう（※5）。

No.062

エンプーサ
LV4／HP:40

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	弱	ー	ー	ー

落:リヴァイブフルーツ
盗:リヴァイブフルーツ

No.253

ビーストピラー
LV4／HP:40

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	弱	ー	ー	ー

落：ヒールベリー
盗：ヒールベリー

※5）資金稼ぎのチャンス：刑務所に登場するエンプーサは、リヴァイブフルーツを手に入れるための恰好の敵！　出現率が高いので、ちょっと気合いを入れて頑張れば、しばらくは資金に事欠かないぞ（リヴァイブフルーツは1個1500ギャラで売れる）。この資金を使って早めにアームを強化しておけば、ボス戦が楽になる。特に、ブラッドのリボルバーキャノンのATPを強化してロックオンプラスと併用すればカンペキ！

新生ARMSの初仕事は
地下通路での人命救助!!

10.アンダートラフィックス

サーチポイント!

▲目的地はヴァレリアシャトーのほぼ真南にある。

アシュレーたちは、崩落事故を起こした鉱山へ向かう。鉱山の出口付近で怪我人を発見後、メニューから「つうしん」コマンドを選んでアーヴィングの指示を仰げばストーリーが進む。

爆薬の使い方がポイント!

鉱山のトラップは、爆薬の詰まった木箱を蹴って動かし、ファイアロッドで点火して岩を爆破し進むというモノ。爆破の際は、一箱で2つの岩を同時に壊して爆薬を節約すること。また湖では、イカダに乗ってから岩を蹴飛ばすことで先に進める。

▶間違って爆薬が足りなくなったら、一度通路の外に出てトラップをリセットしよう。

[入手アイテム]

- ムーンストーン
- クレストクラフ
- マルチブラスト
- マップスコープ

初登場モンスター

このダンジョンでは、タッツェルブルムがリヴァイブフルーツを落とすので、エンプーサのときのように資金稼ぎをしてもいい。ただし、ゴブはまれに強烈な特殊攻撃を使ってくるので注意しておこう。

No.209

ドライアード

LV6／HP:100

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	半	弱	ー	ー	ー	ー	ー

落：アンチドーテ
盗：ヒールベリー

No.132

ゴブ

LV7／HP:110

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

落：ヒールベリー
盗：ポーションベリー

No.186

タッツェルブルム

LV6／HP:95

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	弱	吸	ー	ー	半	ー	ー

落：リヴァイブフルーツ
盗：ヒールベリー

ARMSの次なる任務は
崩落事故の真相究明！

11.ダムツェン

サーチポイント!

▲アンダートラフィックスから南東に進んだ所にある。

町に着いたら怪我人を北の診察所へ運ぶ（北東に行くと謎の少女が……）。そのあと、テレパスタワーの管理人一家と会話をしてから家を出ると、任務に関する通信が入るぞ。

[入手アイテム]

- ヒールベリー
- ヒールベリー
- ミスティックワード
- ミトン

Check point!「あやし屋本舗」

▲地下にはキャラの名前を変えられるお店（？）もあるぞ。

怪獣カードを閲覧できる店がいよいよ登場！　ただし、ダムツェンの酒場であやし屋本舗の情報を入手しない限り、いくらサーチしても見つからないぞ。情報を得るには、メニューからあるモノを注文すること！

ダムツェン周辺データ

あやし屋本舗の南では、ラッキーカードが手に入る。モンスターに関しては、右記以外にゴブが出現。また、すべての属性攻撃を半減させるダクライトなども出現するので、HPはこまめに回復しておこう。

■サーチ入手可能アイテム

- ラッキーカード

No.211

トライラバイト

LV6／HP:110

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ー

落：ヒールベリー
盗：ヒールベリー

No.121

ケライノ

LV7／HP:90

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
弱	ー	ー	半	ー	ー	ー	ー

落：ヒールベリー
盗：こいし

No.184

ダクライト

LV8／HP:200

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
半	半	半	半	半	半	半	半

落：リヴァイブフルーツ
盗：ヒールベリー

すべての元凶、テロリスト集団
オデッサが決起表明!!

12.テレパスタワー

怪しい一団がテレパスタワーを占拠したという情報を得て、アシュレーたちはタワーへと向かう。1Fのトビラは、3つの光るブロックに、木箱をぶつけることで開く。4Fの跳ね橋は、橋の上から飛び降りて3Fのスイッチを入れることで橋を渡すことができる。ほかにも、回り道しないと取れない宝箱などが多数あるので取り逃しには要注意！　また、5Fからはエレベータが使えるようになるぞ。

サーチポイント!

▲ダムツェンからほぼ真南。崖の近くをサーチすれば、意外なほど近くで見つかるだろう。

▲一見当てるのが難しく見えるが、すぐ近く（箱を持ったままスイッチのある場所にくっつけばOK）から放り投げるだけで、スイッチを入れることができる。

[入手アイテム]

- テレポートジェム
- ミニキャロット
- リヴァイブフルーツ
- リヴァイブフルーツ
- クレストクラフ
- クラッカーレイノ
- トレジャーコール
- 本×3

レバートラップを大解剖!

6Fの一室は複雑な仕掛けによって仕切られ、各レバーを動かすと壁が動いて道が開けるという仕組みだ。ここでは、解き方の一例を紹介しておこう。基本的には、右写真の番号通りにレバーを動かしていけばよい。また、部屋の南東にある白い宝箱を開ける場合は、一度南側の出口を出なければならない。再度部屋に戻ったら、今度は ～ の順に3つのレバーを動かそう。これで、宝箱までたどり着けるのだ。

▶この白いタイプの宝箱は、キックブーツで蹴飛ばすと開けられる。覚えておこう。

◀多少見えにくいが、階下のレバーは橋から飛び降りないとたどり着けない。

初登場モンスター

ここでは、右記以外にダクライトが出現する。ダクライトの魔法攻撃に注意しつつ確実に仕留めて、資金源となるリヴァイブフルーツを手に入れよう。

No.106

クリッター

LV7／HP:110

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

落：ヒールベリー
盗：ポーションベリー

No.321

ラットモンキー

LV7／HP:100

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	ー	ー	ー	弱	ー

落：ヒールベリー
盗：ちいさなはな

BOSS

ヴァジェスタ

No.043

LV11／HP:2500

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	ー	弱	ー	ー	ー	ー

ターゲットは本体と「みぎて」「ひだりて」の3カ所で、両手はラッキーカードを落とす。ちなみに、ディストーションを使われるとすべての攻撃が無効になるので要注意！

ワイルドアームズ 2ndイグニッション

ダムツェンの住人から オデッサの手がかりを入手
13.ダムツェン

町に戻ったら、テレパスタワーの管理人の家に向かうこと。話を終えて家から出ると、謎の少女・マリアベルとのイベント発生。彼女との会話が終わったら装備を整え、謎の飛行機械を追ってポンポコ山に向かおう。

◀謎の着ぐるみ少女は、どうやらアシュレーのことをよく知っているようだが…。

山頂にはオデッサの飛行機械 バルキサスが!!
14.ポンポコ山

山頂付近のセーブポイントを過ぎるとすぐにボス戦が控えている。ここで初めてオデッサの幹部と直接対決することになるが、彼らの実力はかなりのモノ。赤い「！」マークが連発するようなレベルでは、全滅する危険性もあるぞ。

サーチポイント!

▲ダムツェンから遥か南東の台地をサーチしよう。

トロッコを使って裂け目をジャンプ

１Ｆの大きな裂け目を渡るには、まず２Ｆにあるトロッコを穴から蹴落とすこと。再び１Ｆに戻って線路上のトロッコを蹴飛ばせば、裂け目を飛び越えられるのだ。

▶トロッコには勝手に飛び移ってくれる。

[入手アイテム]

- ●ヘッドギア
- ●クレストクラノ
- ●かんのうせき

運搬リフトを使って頂上を目指せ!!

トロッコで渡った先には、何やら怪しげなレバーが。これは動かそうとしてもビクともしないが、隣の機械を調べると、レバーに挟まった「かんのうせき」が見つかる。このレバーを動かすとリフトの電源が入るぞ。ただし、上の階の落とし穴から落ちないと乗れないリフトもあるので要注意！

▶レバー横の機械を調べると、故障の原因が見つかる。

▶穴から飛び降りてリフトに乗れば、山頂まで一直線。

BOSS

トロメア

LV12／HP:3000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
－	－	－	－	－	－	－	－

No216

ついにオデッサの幹部、特戦隊コキュートスのトロメアと対決。ターゲットは本体のみ。トロメアダイナマイトなど強烈な広範囲攻撃を使うため、リルカは回復役に徹すること。

初登場モンスター

右記以外には、ケライノが出現する。だが、強敵はシュリーカーで、金切り声を喰らうと一度に複数のステータス異常を併発してしまうのだ。

No.167

シュリーカー

LV9／HP:110

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
－	半	弱	－	吸	－	－	－

落：バイオレットローズ
盗：カッパのなんこう

No.213

ドリュウ

LV9／HP:120

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
無	－	－	弱	－	－	弱	－

落：ヒールベリー
盗：ヒールベリー

ひとときの休暇を利用して マリナにプレゼントを……
15.タウンメリア

バルキサスを逃してしまったアシュレーたちは、対抗策を見つけるまでしばしの休暇に。マリナにかんのうせきをプレゼントしたあとに町を出ようとすると、ブラッドとリルカが迎えに来て、新たな任務が始まる。

▶幼なじみと過ごす貴重な時間。町の各ショップにも寄って装備を整えよう

いきなりボス戦！ 少年ARMSを救え!!
16.ライブリフレクター

ライブリフレクターとは、人間を遠く離れた場所に転移させる装置のこと。装置を起動させようとしたアシュレーたちは、装置に巣くっていたエレバルトと戦う羽目に！ ボス戦後は、ティムのおかげで無事に装置が起動する。

BOSS

エレバルト

LV13／HP:2500

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
弱	－	－	半	吸	－	－	－

No.061

ターゲットは本体と「みぎて」「ひだりて」の３カ所で、両手はわんりょくアップルを落とす。本体と各部位の弱点属性は同じなので、ブレイクの魔法をメインに戦うこと。

ARMSの活動範囲を 広げるため協力を要請する
17.シルヴァラント城

オデッサのテロ行為に対処するため、アーヴィングはシルヴァラント領内でのライブリフレクター使用権獲得を提案、アシュレーたちは親書を届けることに。しかし、親書を渡された女王の反応は冷たかった。そこへハルメッツにて事件発生という知らせが届いた。

サーチポイント!

▲ライブリフレクター付近の森を調べるとすぐに見つかる。

Check point!「Gear」とは…？

Gearは武器や防具のような装備品のひとつで、能力を上げたりステータス異常を防ぐことができる。特に、ステータス異常を防ぐGearは、出現する敵に合わせて変更すると効果的だ。

城内はGearと本の宝庫

城の東にある宝箱は、見張りが邪魔で調べられない。これは、城の西の鐘をイタズラして鳴らすと見張りが駆けつけて、宝が取れるようになるぞ。また、書庫では大量の「本」が読めるほか、本棚の中で１冊だけ出っ張っている本を調べると、仕掛けが作動して秘密の地下室へと降りられる。部屋では４つのGearが手に入るので、ハルメッツに向かう前に入手しておこう。

◀仕掛けを作動させると、テーブルが地下直通エレベータに早変わり！

[入手アイテム]

- ●レッドキャップ
- ●ブルーフレスレット
- ●はしばみのえだ
- ●きんのたてごと
- ●クリアチャイム
- ●本×11

シルヴァラント周辺データ

直接攻撃では、ペリュトンのホーンスパイクが強烈なので、こまめに回復すること。また、マントラップのスリープ連発とアムネジア（忘却）が厄介なので早めに片付けよう。

■サーチ入手可能アイテム
●デュプリケイター　●バレットチャージ

No.204

ドゥエルガル

LV9／HP:130

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
吸	－	－	弱	－	－	－	－

落：ヒールベリー
盗：ヒールベリー

No.303

マントラップ

LV9／HP:120

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
－	半	弱	－	－	－	－	－

落：おもちゃのハンマー
盗：ヒールベリー

No.283

ペリュトン

LV10／HP:190

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
弱	－	－	半	－	－	－	－

落：カッパのなんこう
盗：リヴァイブフルーツ

オデッサの罠！　アシュレーたちは囚われの身に……

18.ハルメッツ

BOSS

タラスク

LV14／HP:3600

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
―	半	―	―	―	弱	―	―

No.190

ターゲットは本体と「クリスタル」の2カ所。このボスも本体と各部位の弱点属性が同じなので、フリーズの魔法をメインに、クリスタルから倒して経験値を稼ごう。

◀シルヴァラント城から遙か南東、入り江付近の荒野をサーチしよう。

▼オデッサの罠にハマった3人は、奮闘虚しく捕らえられてしまう。

ハルメッツに到着したアシュレーたちは、人気の絶えた町を調査する。しかし、ハルメッツの事件そのものがARMSを捕らえるための罠で、強力な魔獣と戦うことに。ここはオートイベントで、一気にボス戦へと進んでしまうので、町に入る前にHPやステータス回復を済ませておこう。ボス戦終了後、気を失ったアシュレーたちは敵に捕まってしまう。

Check point！「キャンセル」あれこれ

『アームズ2』でキャンセルできるのは戦闘ばかりではない。何と、ダッシュによる慣性は◎ボタンでメニューを表示させることでキャンセルがかかるのだ。この特性を利用すれば、トラップ回避後に勢い余って落下するなどという失敗も防げるぞ。

▲サーチでエンカウントキャンセルもできる。

▶メニュー表示を使えば、いつでも急停止できるのだ。

ハルメッツの住人と共にゴルゴダ刑場を脱出せよ！

19.ゴルゴダ刑場

オデッサの罠に落ちたアシュレーたちは牢屋で目を覚ます。幸い装備品はそのままなので、戦闘で困ることはない。牢屋の一角にある出っ張ったブロックを引っぱり出せば、脱獄者が作った抜け道を通って脱出できるぞ。

▶ブロックを蹴って傾きを直してやれば、普通のブロックと同様に動かせるようになる。

牢屋脱出後は……

主なトラップは以下の3つ。青いトビラには出口、アイテム、槍が隠されている。石版に「2度あることは」と書かれた場所では、スイッチとなる板を3回蹴る。怪しい燭台は、槍の合間を縫ってロッドで点火すること。

◀すべての扉を開けて、アイテムを入手しておこう。そのあと、忘れずに体力回復だ。

▶タイミングを読むよりも、ロッドを連射した方が早いだろう。

住民のために脱出経路確保

▲針の床は、ダメージを喰らっても通れない場所がある。

住民が隔離されている牢屋は、入口付近のレバーを何度も動かすことでトビラが開く。そのあと、脱出経路を確保するためアシュレーの単独行動となる。注意すべきは針の床とギロチンの廊下で、前者は回り道、後者はダッシュで切り抜けること。

［入手アイテム］
- ●ラッキーカード
- ●ヒールベリー
- ●クレストグラフ

BOSS

タラスク

LV15／HP:3600

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
―	半	―	―	―	弱	―	―

No.191

基本的にはハルメッツのときと同じ。ここでは、変身したアシュレーのオリジナルパワーをメインに戦えば楽勝だ。

初登場モンスター

直接攻撃はどれも大したことはないが、ワイトのひかりごけは要注意。これは仲間を混乱させるモノで、ヘタをすると敵の攻撃よりも痛い一撃を喰らってしまう。

No.099

グール

LV11／HP:150

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
―	―	―	―	―	―	弱	半

落：カッパのなんこう
盗：ヒールベリー

No.342

ワイト

LV11／HP:200

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
―	―	―	―	―	―	弱	半

落：やすらぎのかざぐるま
盗：ヒールベリー

No.290

ボーンドレイク

LV12／HP:160

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
―	―	―	―	―	―	弱	半

落：ヒールベリー
盗：ポーションベリー

ハルメッツを救った英雄・ARMS凱旋

20.シルヴァラント城

成り行きとはいえハルメッツを救った功績を認められ、シルヴァラント領内でのライブリフレクター使用が許可される。また、城下ではハルメッツの住人がARMSを英雄と称えるイベントがある。

▲アーヴィングはARMSを対テロ組織として人々にアピールする。

幼なじみとの心のすれ違い……

21.タウンメリア

英雄としての自分に舞い上がるアシュレーだが、マリナは厳しい言葉で彼を迎える。大切な人が危険な目に遭うのは耐え難いという想いも、今のアシュレーには届かなかった。

▲大切な人だから英雄などと呼ばせたくない。彼女の想いは届くのか？

バルキサス対策のための新任務とは…？

22.ヴァレリアシャトー

古代技術に精通しているマリアベルの協力を得て、アーヴィングはバルキサスへの対抗手段を整える。新たな任務では、2つの特殊な鉱石を入手するため、レイライン観測施設とホルストに向かうことになる。

▲どちらの回収ミッションから始めるかはプレイヤーの自由だ。

歓待を受けて英雄気分が味わえる!?

23.ハルメッツ

［入手アイテム］
- ●ラッキーカード
- ●わすれじのペン
- ●本

活気が戻ったこの町では1ランク上の装備（武器のみ）が手に入るため、鉱石回収を始める前に立ち寄っておくこと。また、町中には経験値稼ぎに欠かせないラッキーカードなどが隠されている。これらのアイテムはトレジャーコールを使えば簡単に見つかるはずだ。

オデッサが放つ無敵のお笑いキャラがARMSに迫る

24.レイライン観測施設

▶観測施設は、山岳地帯を北に抜けるとすぐ見つかる。

施設に入ると、ウンディーネにやられているトカとゲーを救うために戦闘（ボス戦）に突入する。ウンディーネはボスとしては弱い部類に入るが、一応事前に回復しておこう。成り行き上助けてしまった2人は、しばらくの間行動を共にするが、施設の最深部で戦うことになるぞ。

トカが関わるトラップイベントは……

トカの場合は、率先してトラブルを起こす。遠く離れたレバーを動かすイベントでは、頭からダイブするという捨て身の活躍を見せるが、そのまま戻ってこれないケースが圧倒的に多い。できれば放置したい気分だが、次のトラップ解除のためにも救出しなければならない。ダイブし過ぎて目を回したときは、ナイフかファイアロッドによるショック療法を。

◀画面を見れば展開が予想がつくが、どこまでいっても難儀な人（？）だ。

ゲーが関わるトラップイベントは……

トカの相棒という時点でかなり不幸を極めているが、彼が関わるトラップイベントではさらなる不幸を演出する。まず、両サイドから壁が迫る場面では、ゲーだけが逃げ遅れる。ここは、東の石像を動かして、壁の隙間に挟んで助けよう。また、人面岩のスイッチでは尻尾を器用に使って活躍するが、そのまま抜けなくなってしまう。ここでは、人面岩の裏をキックブーツで蹴飛ばしてやれば助けられる。

▲▶トラップを解いてくれるのは有り難いけれど、その度に必ず落ちが……。果たして彼らの目的は？

[入手アイテム]
- ●バレッタ
- ●テレポートジェム
- ●ボルトファニンク
- ●ケルマトロンこうせき

ウンディーネ

LV17／HP:4000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
−	吸	弱	−	弱	半	−	−

No.055

ターゲットは本体と「はら」の2カ所。はらには弱点属性がないが、倒せば必ず1ギミルコインが手に入る。攻撃はどれもふざけたモノばかりで、特に苦労することはないだろう。

BOSS

トカ&ゲー

No.205

LV17／HP:2000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
−	−	−	−	−	−	−	−

No.116

LV17／HP:3000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
−	−	−	−	−	−	−	−

この2人からは、アンチドーテを盗むことができる。

初登場モンスター

最も厄介なのはジェリーブロップで、この敵は一切の物理攻撃が効かない。リリパットやラフィンホーンは多彩な物理攻撃を仕掛けてくるが、威力が低いので問題ない。

No.154

ジェリーブロップ

LV10／HP:100

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
弱	吸	弱	−	−	半	−	−

落：ウィッチメディシン
盗：ヒールベリー

No.330

リリパット

LV13／HP:190

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
−	−	−	−	−	−	−	−

落：ヒールベリー
盗：ヒールベリー

No.323

ラフィンホーント

LV15／HP:190

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
−	−	−	−	−	−	弱	半

落：リヴァイブフルーツ
盗：リヴァイブフルーツ

レイライン周辺データ

このエリアの敵は、かなり厄介な部類に入る。アサシンバグのデッドエンドは一定確率でキャラを即死させる。また、マイコニッドの胞子は、複数のキャラを混乱させるため、無闇に歩き回らないように！

■サーチ入手可能アイテム
●ラッキーカード　●やぎのぬいぐるみ

No.022

アサシンバグ

LV13／HP:170

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
−	−	−	−	−	弱	−	−

落：リヴァイブフルーツ
盗：リヴァイブフルーツ

No.295

マイコニッド

LV13／HP:220

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
−	半	弱	−	吸	−	−	−

落：やすらぎのかざぐるま
盗：ポーションベリー

No.232

バーサーカー

LV14／HP:180

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
半	弱	−	−	−	弱	−	−

落：ヒールベリー
盗：ヒールベリー

アグエライト鉱石を求めて発掘鉱山へ

25.ホルスト

この町の宿では、ベッドを調べるとグッズの「ボム」を入手できる。これがないとストーリーが進まなくなるので取り忘れないように注意。

[入手アイテム]
- ●かがみのたて
- ●ホム
- ●本

サーチポイント!

▲町は、ライブリフレクターから西に歩いてすぐの場所にある。

◀町の人と会話すると気づくが、これは爆破マニアの渡り鳥の置きみやげらしい。

ホルスト周辺データ

ここでは、右記以外にアサシンバグとバーサーカーという厄介な2体が出現する。コッカトリスに関しては、極めて成功率の低いパラリスバイト（マヒかみつき）とポイズンブレスを使ってくるぞ。

■サーチ入手可能アイテム
●わんりょくアップル

No.130

コッカトリス

LV14／HP:210

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
−	−	−	−	−	−	−	−

落：アンチドーテ
盗：カッパのなんこう

Check point!「LUCK」のヒ・ミ・ツ

LUCKの状態がいいほどPSの成功率が上がり、エンカウント時に先制攻撃が発生しやすくなる。LUCKの状態はレベルアップ時と、宿泊や会話によってHPを回復したときにランダムで変化する。また、意図的にLUCKの状態を上げられるアイテム（ちいさなはな）も存在する。

◀会話によって回復できるポイントでは、LUCKを調整するチャンス！

■LUCKを維持して戦闘を有利に進めよう!

ヴァレリアシャトーの看護婦と会話を繰り返し、LUCKをBESTかGOODにしてから任務を開始すれば、戦闘がグッと楽になるぞ。特にレベルアップ直後にLUCKをBESTにしておけば、当分は幸運を保てるだろう。

◀ステータス画面の右下に注目！ LUCKをGOODかBESTにすると……。

◀クリティカルなどのPS発動率がアップ。戦闘がグッと楽になるぞ。

坑道の中ではひたすら爆破！
発破作業をマスターしよう!?

26.アグエル坑道

ホルストの町でボムを入手したら、町の北にある坑道へ。このダンジョンは町の中にあるため、アイテム補給や回復手段には事欠かない。そこで、入口付近でレベルを上げてから奥に進むといいだろう。ちなみに、レイライン観測施設とアグエル坑道は、どちらから攻略してもＯＫ。最終的に２つの鉱石を揃えたら、ヴァレリアシャトーへ戻ればよい。

◀ボムを使って坑道内の木箱や岩を爆破。ちなみに、ボムでキャラがダメージを受けることはない。

坑道入口〜岩盤

坑道の中にはそれらしいトラップもなく、道を塞ぐ岩を爆破しつつサクサク進もう。途中のＹ字路では、西から先に探索してアイテムを回収。また、遮断機が下りているポイントでは、東の通路に寄り道してアームを手に入れてから進むこと。坑道の中程までたどり着くと堅固な岩盤が行く手を塞ぐ。ここでは、炸薬式掘削機を使うこと。使用法は至って簡単で、杭の頭の部分でボムを使えばよい。

▲▶掘削機は写真の位置にボムをセット。遮断機のスイッチは、機械の根元に隠されている。

アグエル坑道最深部

行き止まりの部屋には「不思議な素材で〜」と表示される壁がある。この壁は、ボムを４連続で爆発させると壊れる。「衝撃の証」を求められる部屋では、ボムの爆発に反応して伸びる４つのブロックにボムを素早く配置して、４つ同時に反応させればよい。

▶衝撃を受けるごとに、壁の色が変化していくぞ。

▲ブロックは、一定時間が過ぎると引っ込んでしまう。

［入手アイテム］
- ●ヒールベリー
- ●ヒールベリー
- ●ヒールベリー
- ●クレストクラフ
- ●ABMプレデター
- ●アクエライトこうせき

初登場モンスター

ここでは、ガレイオンを最優先で倒すこと。この敵を倒すと2500もの経験値が手に入る。しかし、ほとんどの場合「詰腹を詰める」という行動で自殺してしまう。

No.052

ウォーターリーパー
LV15／HP:230

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	吸	ー	ー	ー	弱	ー	ー

落：ヒールベリー
盗：ヒールベリー

No.088

ガレイオン
LV15／HP:700

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	ー	半	ー	ー	弱	ー	ー

落：なし
盗：なし

No.332

レイドシザース
LV15／HP:190

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
ー	吸	ー	ー	弱	ー	ー	ー

落：アンチドーテ
盗：ポーションベリー

2つの鉱石を燃料に
ロストテクノロジーがよみがえる！

24.ヴァレリアシャトー

２つの鉱石を持って帰ると、対バルキサスの切り札・エマモーターの起動準備が始まる。ここでタウンメリアに入るとボス戦までイベントが続くため、ほかの町でスキルや魔法を準備しておいた方がいいだろう。

◀ガーディアンの力は古代技術をも上回る!?

ティムの誘拐未遂事件後
再びバルキサスが姿を表す

25.タウンメリア

タウンメリアに着いたアシュレーは、オデッサによるティムの誘拐を阻止する。直後、ARMSに緊急召集がかかり、急ぎヴァレリアシャトーへ。いよいよ明かされる対バルキサスの秘密兵器とは……？

◀オデッサがティムを狙う理由とは……？

ヴァレリアシャトー浮上!?
戦いの舞台は空へ……

26.ヴァレリアシャトー

マリアベルの協力の下、エマモーターの起動に成功したアーヴィングは、ヴァレリアシャトーを浮上させる。アシュレーたちは驚くヒマもなく、バルキサスから射出されたアルファエルを甲板で迎え撃つことに……。このイベント以降、ヴァレリアシャトーは飛行艇として活躍する。MAP上での操作は、✚キーの左右で方向転換、◎ボタンで加速。⊗ボタンを押せばシャトー内に入ったり、離着陸（特定の場所に限定される）ができるのだ。

地下フロアをチェック！

シャトー浮上後は、エレベータで地下フロアまで行けるようになる。地下では攻撃属性を付加するGearを売っているので、リヴァイブフルーツでためた資金で購入しよう。

◀できればすべて揃えておきたい。

アルファエル
LV18／HP:5000

地	水	火	風	雷	氷	光	闇
弱	ー	ー	吸	ー	ー	ー	ー

No.030

ターゲットは本体と「みぎあし」「ひだりあし」の３カ所。両足を倒すとはんのうアップルが手に入る。獲得経験値もかなり多いので、忘れずにラッキーカードを使うこと！

ティムの故郷バスカーでは
彼の秘密が明かされる…!?

27.バスカー周辺

新たな移動手段を手に入れたアシュレーたちは、ティムの故郷・隠れ里バスカーへと向かう。ちなみに、離着陸ポイント以外で⊗ボタンを押せば、目的地までオートで移動する選択が出る。さすがに隠れ里というだけあって、里の手がかりはないため、着陸後はフィールド上をくまなく探さなければならない。

▲着陸地点が限られているため、実用性は今ひとつ。

◀ティムの故郷では、過酷な運命が待ち受けている。

次回は、DISC１ラストまでをストーリーを追って完全攻略！　ガーディアンを召喚する能力を持つゾアプリーストのティムや、自分の体に仕込まれた暗器を武器に戦う渡り鳥のカノンなど心強い味方が登場する。さらに海上の移動手段も加わって冒険のフィールドも大幅に広がる。ほかにも新メンバーの能力チェックや、新しいグッズの使用法、モンスターデータなどもバッチリお届けするぞ。

次号はDISC1ラストまで徹底攻略！

フロントミッション サード

ステージ攻略&ヴァンツァー別詳細データリストでストーリー序盤から中盤までを徹底サポートだ!!

発売中 S・RPG ▶¥6,800 ▶スクウェア ▶MC(2ブロック)、AC(DS対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回の記事で注目してほしいのは、やっぱりヴァンツァー別のデータリストでしょう。私個人も「こんなデータがあればいいなぁ」なんて思ってるぐらいですから、きっとみなさんの役に立つはず(と思いたい)です。もちろん、次号でも新しいヴァンツァーのデータを掲載するので、期待しててくださいね。そのほかにも、ネットワーク構造やアドレスの入手条件などについても解説する予定(?)なので、そちらもお楽しみに。(『FM3』の下僕)

『FM3』攻略第2弾、ステージ攻略&詳細データ集を公開!!

前号に引き続き、ストーリー序盤「ステージ8~14」までの攻略法を徹底紹介!! そのほか、ヴァンツァー別データリストやシナリオの分岐、ヴァンツァーの改造方法など、情報満載でお届けするぞ。まだまだ先は長いので、これらを参考にゲームを進めていこう。

▲先に進むほど敵の戦力も大きくなる。万全の状態で挑め!

▼後半2ページでユニットデータを掲載! ぜひ参考にしよう。

戦闘の主力メンバーを決めよう!

今回の攻略範囲でさらに新しい仲間が増え、そろそろ戦力が充実してくる。だが、ミッションに参加できるメンバーは最大4人なので、主力として使うキャラを決めて効率よく育てよう。

▼両方のシナリオで仲間が1人ずつ増える。

▲どのキャラを育てるかはキミの自由だ。

アリサ編

ステージ13でファムが仲間になる。そのほか、ステージ9で属性防御や回避などの改造、パーツや新しい武器の購入が可能になる。

▲早い段階でパーツを改造しよう。資金稼ぎも忘れずに!

STAGE 8 短期決戦で速攻クリア!

敵の数が多いうえに、ほとんどの敵がミサイルで攻撃してくる。長期戦に持ち込まれるとやっかいなので、一番近い敵から確実に撃墜していこう。その際は、建物の上で戦えば戦闘を有利に展開できるぞ。

▲手前にいるヘリ部隊から倒していくと、あとが楽になる。

敵ユニット
●109式 炎陽×2
●09式 装甲車×1
●ハーンイーガー×3

STAGE 9 ホバータイプLegを装備!

中央にある川はホバーなら渡ることが可能。全員にホバータイプのLegを装備させ、マップの左側にいる敵から倒していくといいぞ。ジーニはミサイル、キャセルM2と陣陽は射撃武器で攻撃しよう。

▲二脚タイプだと橋を渡ったあと、敵の集中攻撃の餌食に…。

敵ユニット
●キャセルM2×2
●110式 陣陽×2
●ジーニ×2

STAGE 10 リペアをたくさん用意しよう

敵の数が多く、いずれも威力の高い武器を装備している。苦戦は免れないので、全員にリペアMAXを持たせておこう。手前の砲台と奥のジーニを先に倒すように進軍していけば、比較的楽にクリアできるぞ。

▲砲台が一番やっかいなので、真っ先に倒しておくのが得策。

敵ユニット
●110式 陣陽×2
●キャセルM2×1 ●ジーニ×2
●アーバレン20×3

STAGE 11 左右二手に分かれて攻めよう

敵はマップ中央の川を境に左右に散開している。まず先にミサイルなどで砲台を破壊し、そのあと二手に分かれて陣陽を攻撃していくといいだろう。また、砲台は射程が2~6なので、隣接すれば楽に倒せるぞ。

▲2体ずつ左右に分かれ、基本を忠実に守って戦おう。

敵ユニット
●40mm高射砲×3
●110式 陣陽×5

STAGE 12 マップ左側から攻めると有利

敵は右側に集中して配置されているので、左側から攻めるのが吉。先のステージと同様に、射程の広い砲台とジーニから先に倒していく戦法がオススメだ。障害物も多いので、大いに活用しよう。

▲砲台は天井に設置されているので、高台から攻撃するといい。

敵ユニット
●ブレノス×2
●110式 陣陽×2 ●キャセルM2×2
●ジーニ×2

STAGE 13 敵パイロットをせん滅せよ!!

陣陽はすべて無人状態で、敵パイロットが1ターン目に乗り込もうとする。そこで、まずは陣陽の周りを自軍で取り囲もう。こうして陣陽に乗れないようにすれば、あとは敵パイロットを倒すだけ。楽勝!

▲パイロットにはマシンガンが有効。全員に装備させよう。

敵ユニット
●110式 陣陽×6
●フィリピン軍 歩兵×6

STAGE 14 3人で力を合わせて戦え!

リュウとファムが強制出撃。ピトエフ(NPC)が2人を援護してくれる。敵の数も少ないので、装備がしっかりしていれば楽勝のはず。リフトに乗って上の階に上がり、じっくり攻めていこう。

▲奥のゲートは1ターンおきに開くので、チャンスを待とう。

敵ユニット
●110式 陣陽×2
●キャセルM2×1
●フィリピン軍 歩兵×1

CHECK POINT 1 エマ編の分岐ポイント

エマ編ではある条件によって、ステージ12を境にシナリオが右図のように分岐するぞ。ルートによる決定的な違いは、仲間キャラが増えること。Aルートでは「ユン」という女の子が仲間になり、逆にBルートでは誰も仲間にならないので、ぜひともAルートへ進みたいところだ。

▲Aルートに比べ、Bルートは難度も高く、厳しい戦いになる。

CHECK POINT 2 ネットワークを利用しよう

ネットワークは、こまめに利用してるかな？今回の攻略範囲では、いくつかの新着メールが届いたり、ショップやシミュレーターの機能が追加されるなど、ますます便利になる。さらに、いくつかのアドレスも入手できるので、ステージごとに必ずチェックするように心がけよう。

▼メールからアドレスを入手できることが多い。メールはこまめに確認！

▲特定のフォーラムのパスワードを教えてもらえる場合もあるぞ。

エマ編

ステージ11でデニスが仲間に。ステージ12から属性防御や回避などの改造、パーツや新しい武器の購入が可能になる。また、前述した通りシナリオが２つに分岐するので、自分なりに分岐条件を探してみよう。

▲エマ編のほうが戦闘の難度が高い。ミッションの前に十分戦力を整えよう。

STAGE 8 1体ずつ誘い出して戦おう

▲セキダ　アンティは逃げ出すので、無視してもOK。

戦闘が始まったら、陣陽の攻撃範囲ギリギリまで後退して敵を誘い出そう。そして、３人の集中攻撃で一気に撃墜！　そのあとも、同じ要領で１体ずつ誘い出せばほとんどダメージを受けずにクリアできるぞ。

敵ユニット
- ●110式 陣陽×２
- ●キャセルM2×２
- ●セキダ アンティ×２

STAGE 9 障害物を上手に使おう

▲余裕があればコンテナを破壊してアイテムをゲットしよう！

このステージには、コンテナなどの障害物が数多く置かれているので、これを利用しない手はないぞ。遮蔽物としても利用でき、コンテナの上に上がれば命中率がUPするので、どんどん活用しよう。

敵ユニット
- ●109式 炎陽×２
- ●110式 陣陽×１
- ●キャセルM2×１

STAGE 10 天動3型と来迎1型をGET!

▲どちらも便利なスキルを入手できる数少ないユニットだ。

敵が４体と少なく、増援もナシ。基本に忠実に戦えば簡単にクリアできるステージだ。ただ、天動３型と来迎１型は、現時点でこのステージにしか登場しない希少なユニットなので、絶対に入手しよう。

敵ユニット
- ●110式 陣陽×２
- ●天動３型×１
- ●来迎１型×１

STAGE 11 カデンザに要注意！

▲カデンザは経験値がかなり高い。絶対に逃さず撃破しよう！

もっとも注意すべきはカデンザ。この敵はミサイルとマシンガンを装備しており、どちらの武器も威力が高い。戦いが長引くとやっかいなので、真っ先に倒そう。また、マップ上端に移動すると撤退するので注意。

敵ユニット
- ●110式 陣陽×４
- ●カデンザ×１
- ●カデンザ カーゴ×１

STAGE 12A 漁夫の利作戦でGO!

▲NPCはけっこう強いので、敵の戦力を大幅に削ってくれる。

このステージでは、３体のNPCが登場し、こちらを援護してくれるぞ。前線はNPCに任せて、残りHPが少なくなった敵を自軍のキャラで倒そう。チャンスがあれば、敵ユニットを回収するのも忘れずに。

敵ユニット
- ●110式 陣陽×２
- ●キャセルM2×２
- ●ジーニ×３

STAGE 12B 絶好の経験値稼ぎポイント！

▲どちらも性能が高いので、入手すれば大きな戦力になるぞ。

メタンヴァンツァーは性能が低く、まさに経験値稼ぎのカモ。８体もいるので、熟練度の低いキャラに倒させよう。また、ゼロスと永塞３型は、このステージにしか登場しないので絶対に入手しよう。

敵ユニット
- ●メタンヴァンツァー×８
- ●ゼロス×１
- ●永塞３型×１

STAGE 13A サーチライトを有効利用せよ！

▲歩兵は強力な武器を持っている。決して油断しないこと！

クアラベは武器の威力が高く、射程も２～６と広いので注意が必要。射程範囲内に入らないように進軍していこう。また、サーチライトは攻撃目標に対する命中率を上昇させる効果があるので、ぜひ利用しよう。

敵ユニット
- ●OCU陸軍 歩兵×２
- ●110式 陣陽×１
- ●BT02クアラベ×４

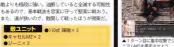
STAGE 13B 油断は禁物！　全力で戦え

▲名称だけで強さを判断しないこと。敵の能力は必ず確認だ。

すべての敵ユニットが改造されており、これまでの敵よりも格段に強い。油断していると全滅する可能性もあるので、基本戦法を忠実に守って堅実に戦おう。また、道が狭いので、散開して戦ったほうが得策だ。

敵ユニット
- ●110式 陣陽×２
- ●キャセルM2×２
- ●ジーニ×２

STAGE 14 ジーニアムMOを暴走させろ！

▲１ターン目に集中攻撃でジーニアムMOを暴走させよう。

敵の全滅、またはジーニアムMOを倒すとクリア。また、ジーニアムMOはHPが残り少なくなると暴走し、同士討ちを始める。これに便乗して戦えば、周りの陣陽も楽に倒せるぞ。覚えておこう。

敵ユニット
- ●110式 陣陽×４
- ●ジーニアムMO×１

ヴァンツァー別詳細データリスト

ストーリー序盤で登場する、12体のヴァンツァーの全データを大公開!

表はユニットのパラメータとスキルデータの2つ。この一覧表を見れば、入手できるスキルや効果も一目瞭然だし、理想のユニットも作れるぞ!

表の見方

スキルデータ表内で、発動率の◎は高い、○は普通、△は低いことを表します。また、入手率はA～Dに分類しており、Aになるほど入手が困難になります。

Body	HP値	重量	出力	
Arm	HP値	重量	命中率	
Leg	HP値	重量	移動力	タイプ

B	スキル名	効果			
	入手条件	容量	発動率	入手率	補足説明

CHECK POINT 1 敵ユニットの入手方法のおさらい

敵ユニットを入手する方法はいくつかあるが、一番効率が良いのは敵パイロットを投降させること。敵はHPが残り少なくなると「戦意喪失」になる。この状態のときに攻撃すると「投降」状態になり、そのユニットは無人となってステージクリア時に入手できるのだ。敵ユニットの入手は戦力アップだけでなく、未知のスキルも入手できる。チャンスがあれば積極的に敵ユニットを奪おう。

▲ボディ以外のパーツを破壊して、敵が「戦意喪失」になったぞ。

▲あとは、ユニットから降りて攻撃。これで敵が投降してくる。

▲ステージごとに最低でも1体は入手したい。

CHECK POINT 2 改造とAP配分

今回の攻略範囲では、各パーツに対応した改造(属性防御、命中率、回避行動、R&B)が可能になるぞ。改造による効果は、パーツにAPを配分すること(最大APが減少する)によって発揮される。そのため、エースポイントを稼いで、最大APを上昇させておくことが必要だ。また、効果はパーツごとに差があることを覚えておこう。

▲主力メンバーのユニットは必ず改造すること。これで戦闘がぐっと楽になるぞ。

▲改造はショップとネットワークのどちらでも行うことができる。

CHECK POINT 3 アーム&レッグはキャセルM2がオススメ

パーツのストックが増えたものの、組み合わせに悩んでいる人も多いことだろう。そこで、オススメなのがキャセルM2のアームとレッグ。どちらのパーツもHPが非常に高い。しかもレッグは移動力が6もあって、今回の攻略範囲までに登場するパーツの中で性能はピカイチ。ほとんどのステージに登場するので、できる限り回収するように努力しよう。

▲アームとレッグにキャセルM2を装備し、ボディは既存のものを装備させればOK。

▲改造すればこんなにHPが高くなる。アームが壊されることも少なくなり、有利に戦えるぞ。

ゼニスレヴ

Body	452	42	231	
Arm	284	20	×5%	
Leg	372	55	5	2脚

和輝の初期ユニット。HPや移動力、出力などバランスが整っていて、最前線で活躍できる性能を持つ。入手スキルは格闘戦を有利にするものが多いので、片方に格闘武器、もう片方に射撃武器を装備させよう。

入手スキル一覧表

B	タックルI	総重量をのせ、敵に体当たりで大ダメージ			
	格闘	1	△	C	総重量が重いほどダメージを与える
A	ダブルアサルトI	射撃&格闘で左右連続攻撃			
	格闘&射撃	2	△	C	―
L	絶対先攻I	先攻を取れるが、受けるダメージが通常の1.2倍			
	全武器(防御)	1	○	C	―

107式 強盾

Body	340	42	254	
Arm	212	36	×10%	
Leg	280	43	3	2脚

亮五の初期ユニット。バランスは整っているが、ゼニスレヴよりも性能は劣る。だが、射撃戦向きのスキル「ズームI」と「弾数UPI」はかなり便利。できれば、全員に覚えさせておくことをオススメする。

入手スキル一覧表

B	ズームI	集中力を上げ、命中率1.2倍UPの攻撃をする			
	格闘	1	△	C	命中率が100%の場合は発動しない
A	弾数UPI	発射弾数1.2倍			
	連射武器のみ	1	△	C	―
L	堅守後攻	敵に先攻を譲るが、ダメージを5割カットする			
	肩武器除く武器	1	○	C	―

ドレーグM2C

Body	292	60	344	
Arm	184	45	×12%	
Leg	240	18	2	2脚

エマの初期ユニット。HPと移動力が低い代わりに出力が非常に高く、多くの武器を装備できる。射撃や格闘武器に加えて、ミサイルやグレネードなどを装備させて遠距離戦用にセットアップするのが理想的。

入手スキル一覧表

B	チャフ	ミサイルで攻撃された際に混乱を誘発させる			
	全武器(防御)	1	◎	B	―
A	人間DMG I	敵パイロットに大ダメージ			
	グレネード除く武器	1	△	C	―
L	経験値2倍	入手熟練経験値が2倍になる			
	グレネード除く武器	1	○	C	―

メレディンM1

Body	292	60	344	
Arm	184	45	×12%	
Leg	240	18	2	2脚

アリサの初期ユニット。基本的な性能がドレーグM2Cとまったく同じで、やはり遠距離戦向きのユニットと言える。入手スキルがやや扱いにくいので、早めにほかのユニットに乗り換えたほうがいいだろう。

入手スキル一覧表

B	敵属防1↓	敵の属性防御改造を1ダウンさせる			
	グレネード除く武器	1	○	C	敵がBodyにAPを割り当てていないと発動しない
A	パニックショット	敵パイロットを混乱させる			
	射撃・ミサイル	1	△	C	―
L	熟練1↑	自分の熟練度が1ポイントUPした攻撃を行う			
	グレネード除く武器	1	△	C	その武器の熟練度がMaxの場合は発動しない

※発動率とは、機体にセットアップしたスキルが戦闘時に発動する確率を示します。
※入手率とは、敵との戦闘時にそのスキルが入手できるかどうかの確率を示します。

108式 強警

Body	340	40	220	
Arm	250	25	×7	
Leg	319	45	4	2脚

美穂の初期ユニット。HPがやや高めで、各パーツの重量も比較的軽い。入手スキルの中では「格闘力UP I」が扱いやすく、効果も高いので一番オススメ。両腕に格闘武器を装備させ、前線で戦わせよう。

入手スキル一覧表

B	格闘力UP I	格闘力を1.2倍にして攻撃する			
	格闘	1	△	C	—
A	ALLorNO	発射した弾が全弾命中するか、全弾外れるか			
	連射	1	△	C	—
L	DMGFix100	101～200のダメージをすべて100にする			
	全武器（防御）	1	○	D	命中率が100%の場合は発動しない

キャセルM2

Body	464	39	206	
Arm	292	15	×5%	
Leg	384	59	6	2脚

ゼニスレヴを全体的に性能アップさせたようなユニットで、入手スキルは格闘戦向きのものが多い。また、左で記述したように、アームとレッグのHPが高いのでほかのユニットに装備させるといいだろう。

入手スキル一覧表

B	格闘力UP II	格闘力を1.5倍にして攻撃する			
	格闘	2	△	B	—
A	スタンパンチ	敵パイロットを気絶させる			
	格闘	1	△	C	—
L	AP3割Cut	消費AP3割節約			
	グレネード除く	1	○	C	—

109式 炎陽

Body	292	60	344	
Arm	184	45	×12%	
Leg	240	18	2	2脚

性能はドレーグM2Cとまったく同じ。入手スキルはどれも効果が高いので、ぜひ全員に覚えさせておきたいところだ。中でも「Legブレイク」は、射撃武器を得意とするキャラに必ず覚えさせよう。

入手スキル一覧表

B	オートマシンI	パイロット気絶時に、自動攻撃を開始する			
	肩武器除く	1	◎	D	これによる攻撃でAPは消費しない
A	Legブレイク	敵Legを絶対破壊			
	単射、格闘、ミサイル	4	△	A	—
L	アンチブレイク	パーツ破壊をHP1で耐える			
	全武器（防御）	1	◎	D	—

ゼロス

Body	528	39	206	
Arm	344	15	×5%	
Leg	453	59	6	2脚

ファムの初期ユニット。12体の中で最もHPが高く、まさに格闘戦向きと言える。片方の腕に格闘武器、もう片方の腕にシールドを装備。さらに、「シールドAtk I」を覚えさせて最前線で戦わせよう。

入手スキル一覧表

B	敵回避↓	敵の回避改造1DOWN			
	グレネード除く	1	○	C	敵がLegにAPが割り当てていないと発動しない
A	シールドAtk I	シールドで敵をぶんなぐり大ダメージ			
	格闘	1	△	C	盾のダメージ減少率が高いほどダメージを与える
L	絶対先攻II	先攻を取れるが、受けるダメージが通常の1.2倍			
	肩武器除く	2	△	B	—

PAW1パーレイ

Body	276	38	269	
Arm	172	51	×14%	
Leg	228	38	3	2脚

性能はレクソンM4Fとまったく同じ。出力と命中率が高いので、ミサイルやグレネードなどを装備させ、遠距離から味方を援護させるのが得策。移動力が低いので、レッグをほかのパーツと交換するといいだろう。

入手スキル一覧表

B	敵命中1↓	敵の命中改造1DOWN			
	肩武器除く	1	△	C	敵がArmにAPを割り当てていないと発動しない
A	Fallショット	敵を転倒させ、APを1／2に減らす			
	射撃	1	△	C	このスキルで戦闘を終了させることができる
L	回避↑	回避改造1UPした状態で戦う			
	肩武器除く	1	△	C	Legの割り当てが4、改造していないと発動しない

レクソンM4F

Body	276	38	269	
Arm	172	51	×14%	
Leg	228	38	3	2脚

デニスの初期ユニット。HPや移動力は低いが、アームの命中率が非常に高い。ライフルやミサイルなど、遠距離戦用の武器を装備させて、後方から味方を援護するようなセットアップがオススメだ。

入手スキル一覧表

B	ズームII	集中力を上げ、命中率1.5倍の攻撃をする			
	グレネード除く	2	△	B	敵の熟練度がAの場合は発動しない
A	射援護要請	味方に射撃援護要請をする			
	格闘	3	○	D	—
L	敵熟練↓1	敵の武器熟練度1DOWN			
	肩武器除く	1	○	C	命中率が100%の場合は発動しない

PAW2プロウブ

Body	364	44	253	
Arm	228	33	×9%	
Leg	300	48	4	ホバー

HP、出力、移動力ともに高めのバランスタイプ。ただし、ホバータイプのレッグは水上を移動できるが、段差を上がることができない。マップの形状に合わせて、2脚タイプと使い分ける必要があるぞ。

入手スキル一覧表

B	オートマシンII	パイロット気絶時に、自動攻撃を開始する			
	肩武器除く	2	◎	D	—
A	ダブルショットI	左右連続射撃攻撃。両腕同じ射撃武器で発動			
	両腕同時射撃	2	△	C	これによる攻撃でAPは消費しない
L	Bodyガード	Bodyへの攻撃をArmで防御する			
	全武器（防御）	1	◎	C	—

天動3型

Body	464	39	206	
Arm	292	15	×5%	
Leg	384	59	6	2脚

エマ編のステージ10にのみ登場する希少ユニット。性能はキャセルM2とほぼ同じで、格闘戦向き。入手スキルも便利なものばかりなので、パーツに分けてほかのユニットに装備させるのも1つの手だ。

入手スキル一覧表

B	タックルII	総重量をのせ、敵に体当たりで特大ダメージ			
	格闘	2	△	B	—
A	イジェクトパンチ	敵パイロットを強制排出させる			
	格闘	1	△	C	総重量が重いほどダメージを与える
L	アンチDMG20	20以下のダメージをすべて0にする			
	全武器（防御）	1	◎	D	—

SDガンダム GGENERATION-0

ユニットの開発と設計に関する極秘データを大公開！
さらに前号に引き続き捕獲可能なMSリストも掲載だ

発売中 SLG ▶¥6,980（CD3枚組） ▶バンダイ ▶MC（3ブロック）、DS（AC非対応）、MT

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

最新作『Gゼロ』では、前半・中盤・後半というようにパート分けされているステージがいくつもある。これらのステージでは、特定の条件を満たさないと先のパートに進むことはできないぞ。クエストムービーと同様、そのへんを探求するのも楽しみの1つ！　条件を満たせずステージをクリアすると、シナリオが唐突に終了する場合もある。原作のシチュエーションなども考慮して、いろいろ試しながらじっくりやり込んでみよう！　（Z佐藤）

超役立つユニットの開発&設計方法を大公開!!

▲プロフィールモードをすべて100%にするのだ！

前作と同じく『Gゼロ』にもプロフィールモードが用意されている。今回はプロフィールモードを100%にするべく頑張ってるみなさんに、特に貴重と思われるユニットの開発&設計リストをお届けしよう。まずは開発リストから。下のチャートでは、機体をACEまで育てたとき、次にどの機体に開発できるかを表したもの。これを参考に新型をバリバリ開発しよう。

⑨ザクI

グフやドムに開発できるなど、そのバリエーションはとっても多彩！　しっかりレベルを上げていかないと追いつかなくなるだろう。ただ序盤で数多く捕獲することができるので、レベルの高いユニットを入手できれば開発もラクになる。敵のレベルなどもチェックしながら戦闘、捕獲しよう。

- ザクI → ザクII F型 / ザクII J型
- ザクII F型 → 高機動型ザクII / ザクII改
- 高機動型ザクII → ザクマインレイヤー / ゲルググ
- ザクマインレイヤー → ザクフリッパー → ザク強行偵察型 → ザクII F型 / ザクII J型
- ゲルググ → B3グフ(ノリス機)
- ザクII J型 → 高機動試験機 / ディザート・ザク
- 高機動試験機 → グフ → グフ重装型 / グフ飛行試験型
- ディザート・ザク → ザクII J型 → グフ飛行試験型
- グフ飛行試験型 → グフ / グフフライトタイプ / ドム
- グフフライトタイプ → グフ
- ドム → リック・ドム → リック・ドムII → ペズン・ドワッジ → ドワッジ
- ドム → トロピカルドム → ドム・トローペン → ドワッジ → ドワッジ改

⑩ガンダムMkII

ガンダムMｋIIは開発、設計のどちらにも役立つ機体。秘密の部分に関しては、キミ自身で確認してみてほしい。

- ガンダムMｋII → ガンダムMｋIII → ？
- ガンダムMｋII → バーザム → ？

⑪サイコガンダム

前作同様、サイコガンダムMｋIIIは最前戦で活躍してくれる強力ユニットになる。早めに手に入れることができれば、戦いも有利に進められるだろう。

- プロトタイプサイコガンダム → サイコガンダム → サイコガンダムMｋII / 量産型サイコガンダム
- サイコガンダムMｋII → サイコガンダムMｋIII

⑫リックディアス

プロトタイプリックディアスはガンダムとドムで設計可能。わりと簡単なので一年戦争中に入手できるはずだ。リック・ディアスとガンダムMｋIIが完成すればZガンダムが設計できるぞ。

- プロトタイプリックディアス → リック・ディアス(赤) → シュツルム・ディアス / ディジェ
- シュツルム・ディアス → リック・ディアスII → リック・ディアス(赤)
- ディジェ → ディジェSE-R → ディジェ

⑮GP01

GP03Dは後半戦でも重宝する強力ユニットだ。１機は準備しておくように！

- GP01 → GP01-Fb
- GP01 / GP01-Fb → ？ / GP02
- GP02 → GP02A
- GP02 → GP03S → GP03D

⑬百式

量産型〜、陸戦用〜、FAのあとは再び百式改に開発できる。１機あれば、すべて網羅できるぞ。

- 百式 → プロトZガンダム / ガンダムMｋIII / 百式改
- プロトZガンダム → Zガンダム → ZプラスA型 / 量産型Zガンダム / ZプラスC型
- ZプラスA型 → 量産型Zガンダム / ZプラスC型
- ZプラスC型 → 量産型Zガンダム / ZプラスA型
- ガンダムMｋIII → 以降⑩へ
- 百式改 → FA百式改 / 量産型百式改 / 陸戦用百式改
- 量産型百式改 ↔ 陸戦用百式改

⑯ZZガンダム

プロトタイプZZは、ZガンダムとガンダムNT１−FAで設計できる。ここでは“？”を解き明かすべく進んでいくのがベストだろう。道のりは長めだけど進んで損ナシだぞ。

- プロトタイプZZガンダム → ZZガンダム → ZZガンダム-FA
- ZZガンダム-FA → 量産型ZZガンダム / FAZZ / ？

⑭ジェガン

ヘビーガンとガンダム系MSで設計すればガンダムF90。ジャベリンとガンダム系MSならガンイージが設計できる。そのため最低２機は必要になるだろう。そのへんを心得て育てていくこと。

- ジェガン → ジェガンBタイプ / ジェガン重装型
- ジェガンBタイプ → ヘビーガン → ヘビーガン(マケドニア) / ハーディガン / ジェムズガン
- ハーディガン → Gキャノン → Gキャノンマグナ → Gキャノン
- ジェムズガン → ジャベリン
- ジェガン重装型 → スタークジェガン

⑰ガルバルディα

この系統のMSは全体的に射撃系が非力。だが格闘系（ビームサーベルなど）の武器はかなり強力だ。“格闘”の能力値の高いパイロットを乗せ、格闘戦を中心に戦っていくのがベストだろう。上手に経験値を稼ぐべシ！

- ガルバルディα → ガルバルディβ
- ゲルググ ↔ ギャン
- ガルバルディβ / ギャン → ギャン量産型 → ギャン
- ガルバルディβ / ギャン → ギャン改 → Rジャジャ → ギャン量産型

⑱F90

VガンダムやF91に開発できるのがウレシイ機体。最低でも２機は準備して開発していくこと。そのほかの機体もさらに先が期待できるので育ててみよう。

- ガンダムF90(A.S.M) → ガンダムF90II(I.L) → クラスターガンダム / ガンダムF91
- クラスターガンダム → ガンイージ → Vガンダム / ガンブラスター
- ガンダムF91 → シルエットガンダム → ？ → ガンブラスター

⑲エビル・S

ルートはほぼ一本道なので、順に開発を進めていけば問題はないだろう。ダギ・イルスからエビル・Sに戻ることが可能。

- エビル・S → デナン・ゾン → デナン・ゲー
- エビル・S → ダギ・イルス
- デナン・ゲー → ベルガ・ダラス → ベルガ・ギロス → ビギナ・ギナ → ビギナ・ゼラ
- ベルガ・ギロス → ？

開発ワンポイント　開発と改造、どちらがオトク？

機体レベルがACEになると、開発、または改造が可能になる。発展途上の機体を改造するのは得策ではないので、まずは開発を優先して実行するのが良いだろう。改造の道を歩むと、もう開発はできないので要注意！

▶改造は機体が最終形態になってから実行せよ。

貴重なユニットだけをピックアップ！

設計リストを公開!!

〝開発〟だけでは新型機を獲得することはできない。2つの異なる機体を使って実行する〝設計〟も活用しなければならないぞ。ここでは特に入手が困難と思われる57機の設計リストを公開しているので、こちらを参考に新型機を開発していこう。これでプロフィールモードのコンプリートに、また1歩前進できる！

リストの見方

アイ❶ック	
ホビーハイザック、ハイザック、ハイザッ❷カスタム	ボリノークサマーン、ザクフリッパー、ルッグン、プロー
バー、ホバートラック、ザク❸行偵察型、ディッシュ連絡機、EWACネロ、エビル・S、ダギ・イルス	

❶の欄は設計できる新型機。❷はベースとなる機体。❸は材料となる機体。ザク系、水中系、ガンダム系など、たいていは同じタイプのMSが入ってくる。この中のうち、どれと組み合わせても設計することが可能だぞ。

アイザック	
ホビーハイザック、ハイザック、ハイザックカスタム	ボリノークサマーン、ザクフリッパー、ルッグン、プローバー、ホバートラック、ザク強行偵察型、ディッシュ連絡機、EWACネロ、エビル・S、ダギ・イルス

アクトザク	
G-3ガンダム	ザクⅡJ型、ザクⅡF型、高機動型ザクⅡ、ザク改

アッガイ	
ザクマリン、ゴッグ、ハイ・ゴッグ、ズゴックほか	ボリノークサマーン、ザクフリッパー、ルッグン、プローバー、ホバートラック、ザク強行偵察型、アイザック、ディッシュ連絡機、EWACネロ、エビル・S、ダギ・イルス

アッグ	
アッガイ	ジュアッグ

アプサラスⅡ	
アッザム	ザクⅡF型、ザクⅡJ型

イフリート	
グフ、グフ重装型、グフ飛行試験型	ドム、リック・ドム、リック・ドムⅡ、ドム・トローペン、トロピカルドム、ペズン・ドワッジ、ドワッジ、ドワッジ改、ドライセン、RFドム、RFデザート・ドム

宇宙用高機動試験型ザク	
高機動試験型ザク	ドム、リック・ドム、リック・ドムⅡ、ドム・トローペン、トロピカルドム、ペズン・ドワッジ、ドワッジ・ドワッジ改、ドライセン、RFドム、RFデザート・ドム

エビル・S	
デナン・ゾン、デナン・ゲー	ダギ・イルス
デナン・ゾン、デナン・ゲー	ボリノーク・サマーン、ザクフリッパー、ルッグン、プローバー、ホバートラック、ザク強行偵察型、アイザック、ディッシュ連絡機、EWACネロ

ガズアル	
ガルバルディβ	バウ

ガズエル	
ガルバルディβ	R・ジャジャ

ガッシャ	
高機動型ゲルググ	ズゴック、ズゴックE、ズゴックRF

カプール	
ガザC、ガザC改、ガザD、ガ・ゾウムほか	ゴック、ハイ・ゴック、アッガイ、ズゴック、ズゴックE、ジュアッグ、アッグガイ、ゾゴック、ゾック、グラブロ、プローバー、水中実験機、ザクダイバー、RFズゴックほか

ガルスJ	
グフ、グフ重装型、グフ飛行試験型	ガザC、ガザC改、ガザD、ガ・ゾウム、ガザE

ガンイージ	
ジャベリン	ガンダム、ガンダイバー、陸戦型ガンダム、G-3ガンダム、ガンダムNT1、ガンダムMkⅡ、プロトZガンダム、Zガンダム、ZZガンダム、GP01、ほかガンダム系MS

ガンダムF90	
ガンダム	Gキャノン、Gキャノンマグナ
ヘビーガン	ガンダム、ガンダイバー、陸戦型ガンダム、G-3ガンダム、ガンダムNT1、ガンダムMkⅡ、プロトZガンダム、Zガンダム、ZZガンダム、GP01、ほかガンダム系MS

ガンダムMAモード	
ガンダム	Gファイター

ガンダムMkⅡ	
ハーザム	ジム・クゥエル

ガンダムNT1	
ガンダム	サイコミュ試験用ザク、サイコミュ高機動試験用ザク

ガンタンク	
コア・ファイター	61式戦車、マゼラ・アタック

ギガン	
ザクⅠ	先行量産型ボール、ボール、ボール改修型

キケロガ	
ジオング	ゲルググ、ゲルググJ、ゲルググM、高機動型ゲルググ、ゲルググキャノン、デザートゲルググ、RFゲルググ

ギャン	
グフ、グフ重装型、グフ飛行試験型、RFグフ	ゲルググ、ゲルググJ、ゲルググM、高機動型ゲルググ、ゲルググキャノン、デザートゲルググ、RFゲルググ

クイン・マンサ	
サイコガンダムMkⅡ	キュベレイ、キュベレイMkⅡ、量産型キュベレイ

グラブロ	
アッザム、ザクレロ、ビグロ、ビグロマイヤー、ブラウ・ブロ、アプサラスⅡ、エルメス、ビグザム、量産型ビグザム	アクアジム、ガンダイバー、ザクマリン、ザクマリナー、ゴッグ、ハイ・ゴッグ、アッガイ、ズゴック、ズゴックE、カプール、ほか水中用MS

ゲーマルク	
キュベレイ、キュベレイMkⅡ、量産型キュベレイ	ザクⅠ、ザクⅡ改、ザクⅢ後継機
ガズエル	ガズアル

ゲゼ	
ザクタンク	ハンブラビ、キャトル

ゲルググJ	
ゲルググ	ハイザックカスタム、ジムスナイパーカスタム、ジムスナイパーⅡ、GMスナイパー、ガンダムF90ⅡL

ステージ32～39編

捕獲できるユニット&イベント発生データ

今回はステージ32～39で捕獲できる敵MSと、イベントの発生条件を公開しよう。各データの〝形態〟はステージ形態。文中の〝捕獲〟は捕獲可能MS。〝イベント〟はイベントの発生条件だ。

STAGE 32 アース・ライト～ネオ・ジオンの影～ 形態▶前・後 ★

●捕獲……前半：**グワレイ**／ガザE×12、**ムサイ**／ガザE×4、後半：**ブル・ラン**／ゼク・アイン（第3種兵装）×3、ゼク・ツヴァイ×1、**アオバ**／ゼク・アイン（第3種兵装）×3、ゼク・ツヴァイ×1、**HLV**／ハイザック×2、ゼク・アイン（第2種兵装）×1、**HLV**／マラサイ×1、ゼク・アイン×2、**HLV**／ヌーベルジムⅢ×1、マラサイ×1、ゼク・アイン×1、**HLV**／ジムⅢ×1、ゼク・アイン×1、ゼク・アイン（第2種兵装）×1、（**HLV**／ヌーベルジムⅢ×1、ハイザック×1、ゼク・アイン×1）×2 ●イベント……前半：リョウがグワレイを撃破。

STAGE 33 シャングリラの少年～エンドラの騎士～ 形態▶前・中・後 ―

●捕獲……前半：なし、中盤：**エンドラ**／ガザC×3、ガザD×3、後半：**エンドラ**／バウ×1、ガザD×5、（**エンドラ**／ガルスJ×2、ガザD×4）×3 ●イベント……前半：マシュマーを撃破、中盤：アーガマがハッチに到達。〝ハッチ〟はコロニーの作業用出入口のこと。

STAGE 34 リィナが消えた～ハマーンの黒い影～ 形態▶前・中・後 ―

●捕獲……前半：**エンドラ**／ガザD×5、ガ・ゾウム×1、（**エンドラ**／ガザD×4、ガ・ゾウム×2）×2、中盤：前半と同じ、後半：**サダラーン**／ガルスJ×4、ズサ×4、**サンドラ**／ガルスJ×6、**ミンドラ**／ズサ×6、（**エンドラ**／ガ・ゾウム×2、ガザD×4）×4 ●イベント……前半：ジュドーがキャラを撃破する。

STAGE 35 燃える地球～ダカールの涙～ 形態▶前・後 ―

●捕獲……前半：なし、後半：**ユーコンU99**／カプール×4、**サダラーン**／ガルスJ×4、ズサ×4、（**ザクタンカー**／ドワッジ×1、ディザート・ザク×2）×2 ●イベント……ジュドーがロンメルを撃破（MAP兵器不可）。前半では、移動力の高い機体を大至急ルーの元へ！

ザンブファー

ゲルググ、ゲルググJ、ゲルググM、高機動型ゲルググ	ドム、リック・ドム、リック・ドムII、ドム・トローペン、トロピカルドム、ペズン・ドワッジ、ドワッジ、ドワッジ改

ザク50

ザクII J型、ザクII F型、高機動型ザクII、ザクII改ほか	デナン・ゾン、デナン・ゲー、ベルガ・ダラス、ベルガ・ギロス、ビギナ・ギナ、ベルガ・バルス、ビギナ・ゼラ

ザクレロ

ガンタム	ゲルググ

ザメル

ザクキャノン	ガンタンク、ガンタンクR44 量産型ガンタンク

ジム・カスタム高機動型

ジム カスタム	GP01－Fb

ジム・クウェル

ジム・カスタム	ハイザック、マラサイ、バーザム

スーパーガンダム

Gディフェンサー	ガンダムMkII

ディジェ

リック・ディアス（赤）	ゲルググ

ドライセン

ガザC、ガザC改、ガザD、ガ・ゾウム、ガザE	ドム、リック・ドム、リック・ドムII、ドム・トローペン、トロピカルドム、ペズン ドワッジ、ドワッジ、ドワッジ改

ネモ

ジム	ハイザック

ハイザック

ジム・クゥエル	ザクII J型、ザクII F型、高機動型ザクII、ザクII改

バウ

ガザC、ガザC改、ガザD、ガ・ゾウム、ガザE	プロトZガンタム、Zガンタム、量産型Zガンダム、リ・ガズィ、Zザク、Zプラス C型、Zプラス A型

ハンブラビ

キャプテン	ガブスレイ

ハンマ・ハンマ

ブラウ・ブロ、ジオング	ガザC、ガザC改、ガザD、ガ・ゾウム、ガザE

ビグロマイヤー

ザクレロ	ザクマインレイヤー

百式

ガンダムMkII	メガライダー

ブラウ・ブロ

ザクレロ	ジオング

ブルーディスティニー1号機

陸戦型ジム	イフリート改

プロトZガンダム

ガンダムMkII	プロトタイプリックディアス、リック・ディアス、シュツルムディアス、リックディアスII

プロトタイプZZガンダム

Zガンタム	FAガンダム、ガンダムNT1 FA

プロトタイプガンダム

コア・ファイター	ジム

プロトタイプリックディアス

GP01、GP01－Fb、GP02、GP02A、GP03－S	ドム、リック・ドム、リック・ドムII、ドム・トローペン、トロピカルドム、ペズン・ドワッジ、ドワッジ、ドワッジ改、トライセン、RFドム、RFデザート・ドム

ボリノークサマーン

ハイアラン	ザクフリッパー、ルッグン、プローバー、ホバートラック、ザク強行偵察型、アイザック、ディッシュ連絡機、EWACネロ、エビル・S、ダキ・イルス

メガライダー

メタス、メタス改	リ・ガズィ

メッサーラ

キャプラン	ヒクロ、ヒクロマイヤ

リゲルグ

高機動型ゲルググ	キュベレイ、キュベレイMkII、量産型キュベレイ

量産型キュベレイ

エルメス	ガザC、ガザC改、ガザD、ガ・ゾウム、ガザE

量産型ビグザム

アプサラスII	ヒクロ、ヒクロマイヤー

EWACネロ

ネロ、ネロトレーナー	ボリノーク・サマーン、ザクフリッパー、ルッグン、プローバー、ホバートラック、ザク強行偵察型、アイザック、ディッシュ連絡機

RFザク、RFグフ、RFドム、RFゲルググ、RFズゴック

ギラ・ドーガ、ギラ・ドーガ改、ギラ・ドーガ重装型	上にピックアップしたベースの機体にザク系、グフ系、ドム系、ゲルググ系、ズゴック系のそれぞれの機体を組み合わせれば"RF"シリーズが完成するのだ。

開発ワンポイント 設計によって誕生したユニットは必ず生産しておこう！

設計はステージクリア後のミーティングルームで実行できる。開発とは異なり、設計するだけでは自軍のユニットリストに加わらないので、1度は必ず生産しておくこと（生産リストに載せるだけでもOK）。ただ、開発したユニットは、一度ACEにしてCONVERTから生産リストに載せないといけないぞ。

◀設計したあとは生産リストに追加しよう。そのあと、オペレーションルームで生産できるぞ。

◀RFザク、RFゲルググには指揮官機も存在する。必ずリーダーとして編成すること。

STAGE 36 ダブリンの午後～落ちてきた空～ 形態▶前・後 ★

●捕獲……前半：なし、後半：**エンドラII**／バウ×6、**メロウド**／ドライセン×6、（**エンドラ**／ズサ×3、ガルスJ×3）×2●イベント……前半：ジュドーがアリアスを撃破（MAP兵器不可）。後半戦は全輸送機が撃破されると敗北になる。しっかり護りながら戦うこと。

STAGE 37 戦士再び～ジオンの血統～ 形態▶前・後 ★

●捕獲……前半：**エンドラII**／ガルスJ×1、ズサ×1、ドライセン×1、ガザD×1、ガ・ゾウム×1、アイザック×1、後半：**サダラーン**／ガルスJ×4、ズサ×4、（**エンドラ**／ガ・ゾウム×2、ガザD×4）×2、（**エンドラ**／ズサ×4、ガルスJ×2）×2、**サンドラ**／バウ×6、**ミンドラ**／ドライセン×6、**グワンバン**／ドライセン×4、バウ×4●イベント……前半：ジュドーがプルツーを撃破（MAP兵器不可）。ネオ・ジオン軍とグレミー軍の戦いに飛び込むのは危険！ 両軍を戦わせ、それで傷ついた機体を叩いていくのが得策だ。頭脳的なプレイで乗り切ろう。

STAGE 38 天に火を放つもの～地球寒冷化～ 形態▶前・後 —

●捕獲……前半：**レウルーラ**／ギラ・ドーガ×6、（**ムサカ**／ギラ・ドーガ×4）×4、後半：**レウルーラ**／ギラ・ドーガ×6、（**ムサカ**／ギラ・ドーガ×4、シャクルズ×4）×6●イベント……前半：アムロがシャアを撃破。前半では天鹿が撃破されると敗北なので要注意だ。

STAGE 39 忌まわしき記憶と共に～二人の確執～ 形態▶前半 ★

●捕獲……前半：**レウルーラ**／ギラ・ドーガ×12、（**ムサカ**／ギラ・ドーガ×4）×3、（**ムサカ**／ギラ・ドーガ×4、シャクルズ×4）×5。シャア、ギュネイの相手はアムロに任せ、経験値を稼げ。

クエストムービー発生条件

ステージ32～39のデータの中で"★"の付いた戦いにはクエストムービーが隠されている。そのムービーを見るための条件を一挙公開。バッチリ拝見しちゃおう！

ステージ	条件
32	後半：クレイとルーツが戦闘
	後半：マニングスとクレイが戦闘
36	後半：プルツーとジュドーが戦闘
37	後半：プルツーとエマリーが戦闘
39	戦闘開始直後
	前半：シャアとアムロが戦闘

聖剣伝説 LEGEND OF MANA

『聖剣』攻略もいよいよラスト。今回は2～3周目のプレイでも役立つデータを凝縮して公開!!

発売中 A・RPG	▶¥6.800 ▶スクウェア 体験版同梱 ▶MC（2ブロック）、AC（DS対応）、PS（6ブロック）、2P同時プレイ可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

武器の攻撃力は、実はまだまだ上がります。でも相当の気合と気迫と根性と時間が必要です。で、オレは案の定、時間だけがない!! もっとスゴイのを紹介したかった。（青毛野郎）
『聖剣』攻略班に入って1カ月、いろいろ苦労しましたがその分勉強になりました。聖剣班のみなさん本当にお疲れさまでした。（前号付録のサボテンの後ろ姿にゾッコンのぱっくん苅谷）
今年の夏は『聖剣』と某学園モノRPGとホラーAVGで終わりました。来年は……（傭兵）

『聖剣』をとことんやりつくす！ コンプリートガイド

独特の世界観が魅力のアクションRPG『聖剣伝説』。もうエンディングを見た人も多いだろうが、このゲームには武器作成、ペット育成など、やり込めるポイントがたくさん残されている！ 今回は、そんな『聖剣』を遊びつくすために必要な情報をピックアップして紹介していくぞ！ このゲームは一度エンディングを見たデータで引き続き2周目をプレイすることが可能。物語は初めからプレイすることになるが、主人公のレベル、所持しているアイテムはそのまま、さらに作成関連の施設などがあらかじめ使える状態でゲームを始められる。初プレイでやり残したことはないかしっかりチェックして、セカンドプレイに挑戦してみよう!!

一度クリアすると

◀敵のレベルに注目。ある選択をすれば、かなり手ごたえのあるプレイが可能。

▶一度クリアしたデータには♪がつく！ これで2周目以降のプレイを確認可能。

2～3周目プレイで すべてを極める！

2周目、3周目をプレイするときに注意したいポイントを総チェック！ ファーストプレイでは気付かなかったことを、2周目以降には確実にチェックしていこう。下に挙げたポイントを念頭においてプレイするのだ!!

その1 ランドの置き方を考える！

町などで売られるショップの商品は、マイホームからの距離とそれまでに置いたランドの数で変化する。また、属性によって発生するイベントなども隠されているぞ。2周目をプレイするときは、ランドの置き方も考えよう！ とくに下の2点は要チェックだ!!

◀属性の影響などを考えてランドを置こう！

ランド属性イベントを発生させる

ランド属性イベントの1つ〝震える砂〟は、デュマ砂漠のドリアード（木）属性を3に上げることで発生する。これ以外にも隠されているので、探してみよう！

▶特定のランドの特定のマナレベルを3に上げるとランド属性イベントが発生。

レアペットのヒナを捕まえる

マイホームからの距離＆それまで置いたランドの数で、レアなペットになるヒナを入手できる確率が上がる。P.58の表を参考に思い通りのペットを入手しよう。

◀ドラゴン系のヒナを捕まえられるフィーグ雪原などは、とくに遠くに置こう。

その2 レアな主原料を確実にGET！

強い武器や防具がほしいときに必須なのが敵の落とす主原料。ある程度、基本数値が高いものは、改造の上限も高くなる。その中でもとくに入手したいのはドラゴン系のモンスターが落とす〝竜鱗〟など。これは普通に作成しただけで100以上の能力値が得られるぞ。

▲ユニコーンヘッドやウッドマックスはさらにいい主原料を落とす！

ポイント1 オーガボックスをペットに

▲オーガボックスは物質ヒナで誕生。ゴミ山かレイリスの塔で出現。

オーガボックスのシンクロは、敵がレアアイテムを落とす確率が上がるというもの。アイテム探しに必須！

ポイント2 レベルの高い敵と戦う

▲モンスターのレベルは、マイホームから遠くなるほど高くなる。

レベルの高いモンスターほどレアアイテムを落としやすい。マイホームから離れたランドで戦おう。

その3 すべてのAFを手に入れたかチェック！

イベントを進ませることでランドの元となるAFは手に入るが、実はそれ以外にもAFは存在する。それは、トレントから入手できる〝黄金の種〟だ。これはワールドマップに果樹園を作るもので、ここでも果実を栽培できるようになる。マイホームよりも、多くの果実を育てることができるぞ！

◀果樹園で何度も果実を栽培していると AF〝黄金の種〟がもらえる。

▶マイホームとのダブル果樹園で栽培がより充実。なお、イベントは発生しない。

その4 すべての必殺技を覚えよう！

武器ごとに設定されている必殺技。2周目や3周目のプレイでは、すべての必殺技を覚えることを前提にプレイしてみるのもいいだろう。必殺技には、覚えやすさや威力でレベルが設定されている。最高レベルの必殺技を使うと、一時的にステータスがすべてアップするものもあるので、必殺技マスターを目指そう!!

◀アビリティを全部覚えることが、全必殺技取得への近道。

▶レベル4の必殺技は使うとすべてのステータスがアップするものも。ボス戦などで使える。

CHECK こんなイベントもある!?

前号の付録でも紹介した「ポルポタ最速伝説」や「カニバッシング」はプレイしたかな？ 「ポルポタ～」は「豆一族～」クリアと、同じメモリーカード内に『レーシングラグーン』のセーブデータが入っているのが条件。「カニ～」はマドラ海岸でカニ30匹以上バッシングすることが条件（※）。

◀「ポルポタ～」はダイアリーやサボテンくん日記には関係ないので注意。

※マドラ海岸でカニ30匹以上バッシング→クイーンズケーブのカニに報告→マイホームにペンギンが住みつきます。「ポルポタ～」が発生しない場合は、一度条件を満たしたデータをセーブして認識させる必要があります。

サボテンくん日記を埋めつくす

サボテンくんのピリリと辛口なコメントでクリアしたイベントを振り返ることができる"サボテンくん日記"。この日記を読めば、まだクリアしていないイベントを確認できる。やり残したイベントがないかチェック！

イベントの内容を確認できるサボテンくん日記（かなり私的な意見が入っているが）。これは、イベントクリア後にサボテンくんに話しかけることでドンドン書き込まれていく。2周目以降は、一度クリアしたイベントはすでに書かれた状態でゲームが始まるので、あとは、やり残したイベントをクリアしたときだけ話しかければOK。また、サボテンくん日記のリストには、ランド属性イベントも含まれているので、どれだけイベントが隠されているかを知る目安にもなるぞ！　なお、リスト内で？になっているイベントは、ここではまだ明かせないもの。これらは自分で見つけてほしい。また、発生条件の数字はサボテンくんのリストの数字に対応。1なら「ニキータ商い道中」というようになっている。

サボテンくん日記
1 ニキータ商い道中
2 小さな魔法使い
3 ガイアの知恵
4 プッツィを探せ！
5 まいごのプリンセス
6 ディドルの手紙
7 二つの炎
8 獣王

▲イベントを同時発生させなければすべて埋められるハズ！

◀サボテンくんがいなくなるイベントがあるので注意しよう

No.	イベント名	発生条件
1	ニキータ商い道中	ドミナの町でニキータを仲間にする
2	小さな魔法使い	1か5のどちらかをクリア後、自宅に入り、外に出る
3	ガイアの知恵	リュオン街道でダナエを見る→仲間がいない状態でドミナの宿屋にいるダナエと会話、仲間に加える。イベント中にダナエがパーティから外れるとイベント失敗（9と23クリア後、もしくは1と5クリア後にガトへ行くとダナエが宿屋からいなくなる）
4	プッツィを探せ！	海賊船バルドに行ったことがあり、64未発生の状態で穴掘り団のアジトへ行く。15中は発生せず
5	まいごのプリンセス	21未発生で、ドミナの酒場にいる瑠璃を仲間に加えてメキブの洞窟へ行く。イベント発生中にレイリスの塔にいる真珠姫を見るとイベント失敗
6	ディドルの手紙	1と2クリア後、いったん自宅に戻りドミナの町の噴水公園に行く→ディドルと話し、彼が姿を消したらドミナのいなか道へ→噴水公園でカペラと会話 ・商店街にいる草人と会話→宿屋でユカちゃんとカペラの会話を聞く→いなか道へ
7	二つの炎	9と23クリア後、エスカデが仲間にいない状態でガトの夢見の間へ
8	獣王	4未発生状態でジャングルへ。4が同時発生するとイベント失敗になるので注意
9	うごめく森	8クリア後、ジャングルで妖精に入口まで飛ばされる→ロシオッティの座の前にいるしるきーに妖精の呪いを解いてもらう
10	石の魚	キルマ湖に行く
11	流れ行くものたち	7クリア後、エスカデが仲間にいない状態でガトの夢見の間へ→マチルダと話し「引き受ける」か「心にとめておく」を選択（夢見の間にダナエがいる場合は、ワールドマップに出て再び夢見の間へ行く）
12	危険なアフタヌーンティー	ミンダス遺跡へ行く
13	彷徨の回廊	12と15クリア後、エスカデが仲間にいない状態でガトの夢見の間へ
14	鍛冶屋ただいま閉店中	ウルカン鉱山のワッツの店へ行き、ボキールに話しかける
15	ボキール・夢への誘い	11と14クリア後、エスカデを仲間にしていない状態でウルカン鉱山へ。鉱山の最深部まで行かずに鉱山から出るとイベント失敗
16	ディドルさらわる	20と64クリア後、ドミナの教会にいるコンゴと会話 ・噴水公園にいるディドルに話しかける
17	？	？？？
18	お父さんのほうき	19クリア後、62発生中に、コロナが仲間にいない状態で自宅へ戻る→コロナに話しかける→ワールドマップに出る→自宅でコロナかバドに話しかける
19	災いを呼ぶ人形	ゴミ山に行く
20	ディドルいやになる	6と41クリア後、ロアでカペラと会話→マイホームへ戻る→シャドールのイベントを見る→ロアでカペラと会話。イベント中ボキールに奈落から外に出してもらうとイベント失敗。37をクリアすると一定の期間（40をクリアするまで）発生しなくなる
21	ホワイトパール	瑠璃が仲間にいない状態でレイリスの塔へ→門前で真珠姫と会話
22	月読の塔の誘惑者	24クリア後、マイホームに戻る→ドミナの酒場で瑠璃を仲間にする
23	岩壁に刻む炎の道	草人を介抱している修道女に話しかける。28中は発生せず
24	コスモ	31クリア後、自宅に入る→自宅前にいる瑠璃を仲間に加える（5が発生していない場合は、メキブの洞窟に行ってから自宅へ行く）
25	こおれる過去	フィーグ雪原へ行く。36が同時発生するとイベント失敗に
26	たゆたう歌声	27、28、30クリア後、ロアの半月の路地へ行く
27	砂浜のメモリー	マドラ海岸へ行き2人のペンギンの会話を聞く
28	波間に眠る追憶	ポルポタへ行き、ホテル入って右側のモティと話す。23中は発生せず
29	フローライト	32と36クリア後、ジオの宝石店に行く
30	精霊の光	ロアへ行き、ランプ屋のリュミヌーに話しかける
31	幸せの四つ葉	21、23、28クリア後、マイホームに戻る→ドミナの酒場にいる瑠璃を仲間に加える→ジオのエメロードに話しかける。（30をクリアした場合、58をクリア後マイホームに戻る→瑠璃を仲間に加える→ジオのエメロードと会話）

No.	イベント名	発生条件
32	アレクサンドル	22クリア後、自宅寝室で瑠璃がいなくなるまで会話→レイリスの塔へ→門前にいる瑠璃を仲間に加える
33	？	？？？
34	静かなる海域	海賊船バルドの操舵室へ行く→船を南、東、東に移動させる
35	宝の地図	5クリア後、海賊船バルドの操舵室へ行く→船を北、北、東に移動させる。イベント中コンゴに見つかるとイベント失敗
36	星に願いを	デュマ砂漠に行く→カシンジャに2度話しかけ、「手伝う」を選択
37	白妙の竜姫	ラルクを連れ、白い森へ行く
38	群青の守護神	ラルクを連れ、ノルン山脈へ行く
39	紫紺の怨霊	63クリア後、ラルクを連れ骨の城へ行く
40	？	？？？
41	紅き堕帝	NPCを連れていない状態で、奈落の墓石を調べる
42	シュタインベルガー	ジオのフルーツパーラーにいるバーテンと会話→ニキータが仲間にいない状態でガトの醸造所へ→修道女の話を聞く
43	？	？？？
44	？	？？？
45	続・ニキータ商い道中	1と23クリア後、ガトのショップでニキータを仲間に加える。イベント中にニキータが仲間から離れるとイベント失敗
46	続々・ニキータ商い道中	12と45クリア後、ロアのショップにいるニキータを仲間に加える。イベント中ニキータが仲間から離れるとイベント失敗に
47	続々々・ニキータ商い道中	14と46クリア後、ジオのフルーツパーラーでニキータに話しかける。イベント中にニキータが仲間から離れるとイベント失敗
48	ニキータ・最後の商い？	47クリア後、ジオのクリスティ商会→ポルポタの入り江に行く
49	サボテン	2クリア後、ジオの全体マップへ→イベントを1つクリアして、バドがいない状態でサボテンくんに話しかける→バドと会話→ドミナの町の占い師メイメイに占ってもらう→マイホームへ戻る
50	レイチェル	1、5、23、30のイベントのうち3つをクリア→58クリア→レイチェルの部屋でレイチェルとマークの会話を聞く ・レイチェルが部屋にいなくなった状態でジェニファーと会話→レイチェルの部屋でマークと会話。ただし、この間にティーポの話も聞いておくこと
51	雪原の妖精	35を成功してクリア ・25クリア ・海賊船バルドの操舵室へ行く→船を西、西、南、南、東と進ませる
52	南海の砂浜	26と27をクリア→赤いカニを20匹以上踏みつぶす→海賊船バルドの操舵室へ行く→船を西、西、北と進ませる
53	武器防具作成	61クリア→マイホームの作成小屋へ行く
54	楽器作成	36クリア、もしくはジオの先生たちの授業4つすべて聞く→マイホームの作成小屋へ行く
55	ゴーレム作成	60クリア後、マイホームの作成小屋へ行く
56	果樹園	リュオン街道のガイアと会話→マイホームの果樹園へ行く
57	ペット牧場	イベントを1つクリア→ドミナの町の空き地へ行く
58	ギルバート・愛の出席簿	30クリア後、ジオのイベントを未発生状態でフルーツパーラーへ行く。26中は発生しない
59	ギルバート・愛の履歴書	26と58クリア ・ニキータが仲間にいない状態でジオの城門を通る→クリスティ商会の倉庫へ行く
60	ボンボヤジの研究室	ゴミ山にいるボンボヤジと会話する
61	ワッツのハンマー	14クリア後、ワッツの店でワッツに話しかける。15中は発生せず
62	賢人を探せ！	2クリア後、マイホームでバドと会話
63	課外活動	骨の城へ行く
64	豆一族を探せ！	白の森へ行く。このイベントが発生すると8が強制終了。37中は発生しない
65	ギルバート・愛の航海	26クリア、58未発生→エレを仲間に加えてポルポタでギルバートと話す
66	震える砂	36と42クリア→デュマ砂漠のドリアード（木）属性を3にする→デュマ砂漠でサハギンと話す。29中は発生せず
67	？	？？？

最強ペット指南

最強のペットを育てるには、与えるエサが非常に重要。なぜなら、エサによってペットの強さや性格が決まってくるからだ。そこでここでは、ペットモンスターのデータとオススメの果実のリストを紹介するぞ。

ペットモンスターは、自分の目的に合ったシンクロを持っているモンスターを選ぶこと。好みのペットを入手したら、あとはひたすらパラメータがよりアップするエサを与えていこう。ここで紹介する表を活用して最強のペットに育てよう。

▲まめにエサ箱をチェックして、エサを補充するようにしよう。

▼シンクロはペット選びの重要なポイントの1つ。要チェックだ。

CHECK ペットに与えるエサを極めよう!

戦闘で使えるペットにするには、パラメータをひたすら上げていくしかない。エサ1個で複数のパラメータを上げられるものを選んで、それをペットに集中的に与えていこう。ペットのレベルが1上がるごとに、エサを食べるので、レベルが上がったら、必ず牧場の小屋に戻ってエサを補充しよう。またペットの性格は戦闘時の行動に大きな影響を与える。オススメは熱血・冷静両方を備えることだ。

▲時計パインは特に貴重なので覚えておこう。

名前	効果	種の組み合わせ例
さいころいちご	UP：力・熱 DOWN：なし	ひしゃげた×ひしゃげた
ハリネズミレタス	UP：防・魅・冷 DOWN：熱	まるい×おおきな
マキガイカブ	UP：力・防・熱・傲 DOWN：魔	おおきな×ひらたい
ひまわりとうもろこし	UP：魔・魅・熱 DOWN：冷	だえん×ひらたい
アルマジロキャベツ	UP：防・精・親・寂 DOWN：魅	まるい×おおきな
ユリグリンピース	UP：技・体・冷・優・親・寂 DOWN：魔	ほそながい×ほそながい
時計パイン	UP：すべての能力値 DOWN：熱・冷・策・親	まるい×とげとげ
ドラゴンステーキ	UP：運以外のすべての能力・防御値 DOWN：なし	肉

種族	ヒナ名	ヒナのいるランド	名前	HP	攻撃力	売価	シンクロ	シンクロの説明
獣系	獣ヒナ	キルマ湖 白の森	ラビ	21	10	50	HP回復量UP	HP回復量スピードが速くなる
			モールベア	17	10	60	付加耐性：暗闇	ステータス異常の暗闇になるのを防ぐ
			ティディ	25	9	70	付加効果：マヒ	攻撃にステータス異常のマヒの効果が付く
			バウンドウルフ	32	15	80	わざアップ	能力値わざが上がる
			グレートオックス	68	13	100	攻撃ボーナス：八虫類	八虫類系モンスターへの攻撃力が上がる
植物系	植物ヒナ	キルマ湖 ジャングル	バドフラワー	25	9	30	防御ボーナス：植物系	植物系モンスターからのダメージ減
			マイコニド	32	10	40	付加効果：眠り	攻撃にステータス異常の眠りの効果が付く
			マンドレイク	25	9	50	防御ボーナス：音波攻撃	敵の音波攻撃に対する防御力が上がる
			モルボルボール	40	13	60	付加効果：マヒ	攻撃にステータス異常のマヒの効果が付く
			ウッドマックス	40	13	80	攻撃ボーナス：獣系	獣系モンスターへの攻撃力が上がる
昆虫系	昆虫ヒナ	デュマ砂漠 ノルン山脈	アサシンバグ	13	9	100	付加耐性：毒	ステータス異常の毒になるのを防ぐ
			ラスター	13	9	120	うんアップ	能力値うんが上がる
			メガクロウラー	25	10	140	防御ボーナス：虫系	昆虫系モンスターからのダメージ減
			デススコーピオ	40	13	150	攻撃ボーナス：植物系	植物系のモンスターへの攻撃力が上がる
			グルームモス	32	10	200	付加効果：混乱	攻撃にステータス異常の混乱の効果が付く
八虫類系	八虫類ヒナ	リュオン街道 メキブの洞窟	ぱっくんオタマ	21	9	20	防御ボーナス：八虫類系	八虫類系モンスターからのダメージ減
			ぱっくんトカゲ	25	10	80	ぱっくんチョコ	ときどきぱっくんチョコを落とす
			グレートボア	32	10	100	付加効果：毒	攻撃にステータス異常の毒の効果が付く
			バシリスク	32	10	600	付加効果：石化	攻撃にステータス異常の石化の効果が付く
			ティラノス	68	15	1000	攻撃ボーナス：虫系	昆虫系モンスターへの攻撃力が上がる
水棲系	魚ヒナ	マドラ海岸 海賊船バルド	ガルフィッシュ	25	9	10	防御ボーナス：水棲系	水棲系モンスターからのダメージ減
			デスクラブ	25	9	15	付加耐性：眠り	ステータス異常の眠りになるのを防ぐ
			シージャック	40	15	20	たいりょくアップ	能力値たいりょくが上がる
			シードラゴン	32	10	40	付加効果：氷結	攻撃にステータス異常の氷結の効果が付く
			ラドーン	40	13	80	攻撃ボーナス：不定形	不定形系への攻撃力が上がる
鳥系	鳥ヒナ	リュオン街道 ノルン山脈	ニードルバード	13	9	50	防御ボーナス：鳥系	鳥系モンスターからのダメージ減
			バットム	13	9	70	付加耐性：混乱	ステータス異常の混乱になるのを防ぐ
			コカトリス	32	10	30	付加耐性：石化	ステータス異常の石化になるのを防ぐ
			チョコボ	40	10	300	ステータス障害全回復	ステータス異常がすべて回復する
			プチガルーダ	68	13	500	攻撃ボーナス：水棲系	水棲系モンスターへの攻撃力が上がる
不定形系	不定形ヒナ	ガトの洞窟 マドラ海岸	シャドウゼロ	17	9	50	付加耐性：暗闇	ステータス異常の暗闇になるのを防ぐ
			スライム	40	9	10	付加耐性：マヒ	ステータス異常のマヒになるのを防ぐ
			グレル	21	9	60	防御ボーナス：不定形系	不定形系モンスターからのダメージ減
			デンデン	25	10	100	攻撃ボーナス：鳥系	鳥系モンスターへの攻撃力が上がる
			ラストモールド	68	10	80	ちからアップ	能力値ちからが上がる
不死系	不死ヒナ	骨の城	スカルビースト	21	10	10	防御ボーナス：不死系	不死系モンスターからのダメージ減
			ゾンビ	40	10	5	付加効果：毒	攻撃にステータス異常の毒の効果が付く
			スペクター	25	9	300	付加耐性：氷結	ステータス異常の氷結になるのを防ぐ
			スケルトン	32	10	20	高速回復	体力の回復スピードが速くなる
			マミーエイプ	68	15	15	攻撃ボーナス：亜人種系	亜人種系のモンスターへの攻撃力が上がる
悪魔系	悪魔ヒナ	ジャングル	チビデビル	17	9	300	ボーナス・ジェム	モンスターの落とすジェムの数が増える
			デーモンヘッド	25	10	350	付加耐性：炎上	ステータス異常の炎上になるのを防ぐ
			スパインドデビル	32	10	400	防御ボーナス：悪魔	悪魔系モンスターからのダメージ減
			ダークストーカー	32	15	600	付加効果：暗闇	攻撃にステータス異常の暗闇の効果が付く
			カコデーモン	40	13	400	攻撃ボーナス：不思議系	不思議系モンスターへの攻撃力が上がる
竜系	ドラゴンヒナ	フィーグ雪原	プチドラゴン	40	13	500	防御ボーナス：ブレス	敵のブレス攻撃に対する防御力が上がる
			スカイドラゴン	68	13	5000	防御ボーナス：ドラゴン	ドラゴン系モンスターからのダメージ減
			ランドドラゴン	68	15	5000	攻撃ボーナス：悪魔系	悪魔系モンスターへの攻撃力が上がる
不思議系	不思議ヒナ	メキブの洞窟 ウルカン鉱山	アイスパイ	13	7	5	付加耐性：混乱	ステータス異常の混乱になるのを防ぐ
			ワンダー	17	9	100	防御ボーナス：不思議系	不思議系モンスターからのダメージ減
			ポト	21	9	150	攻撃ボーナス：ドラゴン系	竜系モンスターへの攻撃力が上がる
			ボルダー	25	10	300	防御ボーナス：凝視攻撃	敵の凝視攻撃に対する防御力が上がる
			バネクジャコ	32	10	350	ノーダメージ	ダメージを受けなくなる
魔法生物	物質ヒナ	ゴミ山 レイリスの塔	マジカルドール	25	10	100	防御ボーナス：魔法生物系	魔法生物系モンスターからのダメージ減
			オーガボックス	68	10	1000	レア・トレジャー	レア・アイテムの出現率が高くなる
			ユニコーンヘッド	21	10	250	ぼうぎょアップ	能力値ぼうぎょが上がる
			イビルウェポン	32	13	300	防御ボーナス：凝視攻撃	敵の凝視攻撃に対する防御力が上がる
亜人種系		ジャングル	ポロン	68	10	10	攻撃ボーナス：間接物理攻撃	間接物理攻撃の威力が上がる
		ロア	ゴブリン	68	10	10	攻撃ボーナス：斬撃攻撃	斬撃攻撃の威力が上がる
		ノルン山脈	ダークプリースト	68	10	10	付加効果：炎上	攻撃にステータス異常の炎上の効果が付く
		デュマ砂漠	サハギン	68	13	10	攻撃ボーナス：突き攻撃	突き攻撃の威力が上がる
		フィーグ雪原	カーミラ	32	13	10	ドレインタッチ	与えたダメージを吸収してHP回復
		ゴミ山	ケイブマン	68	13	10	攻撃ボーナス：打撃攻撃	打撃攻撃の威力が上がる
		キルマ湖	ダック	68	13	10	ぼうぎょアップ	能力値ぼうぎょが上がる

ヒナの見分け方

ヒナがどんなペットモンスターに成長するかは、HP・攻撃力・売値をチェックすればわかる。ダンジョン内でヒナのHPと攻撃力をチェックする方法として効率のいい方法は、牧場のヒナの定員をいっぱいにしておけばいい。こうすれば、ヒナを捕まえるごとに牧場にいるペットのリストが表示され、HPと攻撃力をチェックすることができるのだ。しかし、中には種族内でHPと攻撃力が同じヒナがいる。こういう場合は、1度牧場に帰ってヒナを売ろうとすればOK。売るときに、ジェニファーがペットの売値を決めてくるので、それを左の表でチェックすれば、どのモンスターのヒナか判別できる。

▲間違えて目当てのヒナを売らないように。

◀育てたいヒナを捕まえるまで根気よく粘ろう。

亜人種を仲間にしよう！

亜人種にヒナはなく、特定のランドの特定のマナレベルが3になると出現する（※）。そのため、仲間にするのが難しい種族。マナレベルの条件（下の表を参照）を満たすコツは、亜人種が出現するランドをいろいろな場所に置いてみて、条件を満たす場所を地道に探す方法だ。手間はかかるが、確実な方法なので亜人種を仲間にしたい人はぜひ試そう。

◀亜人種は育てるとかなりの戦力になってくれるぞ。

名前	出現ランド	ランド属性
ポロン	ジャングル	木3
ゴブリン	ロア	木・闇3
ダークプリースト	ノルン山脈	火3
サハギン	デュマ砂漠	木3
カーミラ	フィーグ雪原	闇3
ケイブマン	ゴミ山	土3
ダック	キルマ湖	光3

※ケイブマンはマナレベルの条件を満たしただけでは出現しない。仲間にするには、表の条件を満たした状態でさらに分別とうげを経由してゴミ山を1周すればいい。
ペットに与えるエサの表中、防＝防御、魔＝魔法、魅＝魅力、体＝体力、精＝精神、熱＝熱血、冷＝冷静、傲＝傲慢、親＝親密、寂＝寂しがり、策＝策略家、優＝優柔不断を表します。

最強武器・防具改造

いくら改造してもなかなか武器・防具を強化できないという人もいるのでは？　このページでは武器・防具の有効な強化方法を紹介。さらにはシークレットパワーの能力と発動条件も大公開するぞ!!

武器・防具改造は、精霊のコインと「輝きのクリスタル」を使った属性強化が基本になる。まずこの改造で武器なら攻撃力、防具なら各属性への耐性をつけるのだ。

コインとクリスタルで属性強化

属性強化はまず、金→木→闇→光→水→土の順で強化。そのあと火と風を好きな順で強化すればいい。

▲強化には「輝きのクリスタル」と「カオスクリスタル」を使用。

シークレットパワーについて

シークレットパワー（以下SP）を宿らせると、能力値が上がったり特殊な技が身についたり、大幅な能力アップが期待できる。また、SPの発動には属性レベルが関係しているぞ。

特殊技一覧

SP	技名	タイプ	効果	場所
妖精（海）	エルフショット	弓	威力中、突、追加効果：マヒ	中
王様	ミダスの手	グ	威力弱、ジェムをルクに変える	中
火山	マグマのハンマー	バ	威力中、打、金·火属性	下
太陽神	サンレイ	片剣	威力中、斬、不死系に有効	中
	サンアロー	弓	威力強、突、光属性	上
雷神	ミョルニル	バ	威力強、打、火·風属性	下
軍神	ドラゴンスレイヤー	片斧	威力中、斬、ドラゴンに有効	中
闇の翼	化金の一撃	ロ	威力弱、ジェムをルクに変える	下
獣頭神	毒刃	短剣	威力中、斬、追加効果：毒	中
智者	落鳳射	弓	威力中、突、鳥系に有効	上
道化師	手練れの刃	短剣	威力中、斬、運アップなど	下
海神	トライデント	槍	威力中、突、魚系に有効	上
風神	カドゥケウス	ロ	威力中、打、ハ虫類に有効	上
堕天使	カオスリベンジャー	大剣	威力中、斬、火·土·風·水属性	上
月の魔女	吸血剣	片剣	威力中、斬、HP吸収	上
蝿の王	凶手の刃	短剣	威力中、斬、亜人種に有効	下
破壊神	フレイムタン	片剣	威力中、斬、追加効果：炎上	中
巨獣	大木断	両斧	威力大、斬、植物系に有効	下
僧侶	退魔杖	ロ	威力中、打、悪魔系に有効	下

最強武器改造例

改造はまず、１つの属性につき「輝き～」×３→銀貨×２の順で副原料を使い、風と火以外の属性を強化する。もちろん銀貨は強化したい属性のものを使おう（強化する属性の順番は上記参照）。この時点では土属性以外が６になっているはず。次に残る火、風属性を強化。「輝き～」×３→「カオス～」→銀貨×２→「輝き～」×３→「カオス～」→銀貨の順で改造。これを１つの属性につき１回ずつ行い、最後に「輝き～」で２回改造すれば、属性レベルがオール６に近づくはずだ。

▼主原料が木材の場合「輝き～」で鍛えるだけで木属性が上がる。

▲火、風属性の強化は少し変わってくるぞ。「カオス～」を使うのがポイントだ。

◀シークレットパワーの「僧侶」を３つつけて、最後に「毒の牙」で仕上げた。

防具改造の基本

基本的に、防具は属性強化しても防御力は上がらない。しかし属性耐性がつくので、武器同様、必ず属性強化するようにしよう。防御力を上げるにはSP「いばらのしげみ」をつけるのが有効。魔法防御以外の値がガンガン上がる。魔法防御はペンダントなどを作って補おう。ただし、いばらのしげみは火属性が少しでも強化されていると発動しないので注意。また、アイテムやSPの中にはステータス異常に耐性がつくものがある。右のシークレットパワー一覧を参考に、いろいろ試してみよう。

▼SP「世界樹」発動後に、「墓場の土」で改造しまくるとオール10に。

▲ロリマー聖鉄でフルメイルを作り、SPいばらのしげみを３つつけると……？

◀魔法防御以外の値が82に。ただし戦闘中のHP自動回復はできない。

シークレットパワー一覧

シークレットパワーを宿らせるための副原料と発動条件、パワーの効果をまとめて紹介。

シークレットパワー	副原料	必要属性	タイプ	効果
妖精（海）	蝶のはね、マキガイカブなど	水１	弓	エルフショット（蝶のはね）、精·魅＋１or運＋１or防·魅＋１(副原料で変化)
			帽	＋混乱耐性（マキガイカブ）、精·魅＋１or運＋１or防·魅＋１(副原料で変化)
			他	精・魅＋１or運＋１or防・魅＋１（副原料で変化）
妖精（山）	？？？	無	バ	大地のハンマー、防体＋１（バ以外：防体＋１）
小悪魔（傲慢）	つぶらな瞳など	無	全	全ス－１、魅＋１、一定条件を満たすとSP堕天使になる
小悪魔（怠惰）	ねむたい瞳など	無	全	全ス－１、魔＋１、一定条件を満たすとSP月の魔女になる
小悪魔（嫉妬）	うつろな瞳など	無	全	全ス－１、技＋１、一定条件を満たすとSP蝿の王になる
小悪魔（好色）	あやしい瞳など	無	全	全ス－１、精＋１、一定条件を満たすとSP闇の翼になる
小悪魔（憤怒）	けわしい瞳など	無	全	全ス－１、力＋１、一定条件を満たすとSP破壊神になる
小悪魔（大食）	とぼけた瞳など	無	全	全ス－１、体＋１、一定条件を満たすとSP巨獣になる
小悪魔（強欲）	あぶない瞳など	無	全	全ス－１、防＋１、一定条件を満たすとSP獣頭神になる
ウィスプ	ウィスプの金、銀貨	無	全	魅＋１
シェイド	シェイドの金、銀貨	無	全	精＋１
ドリアード	ドリアードの金、銀貨	無	全	体＋１
アウラ	アウラの金、銀貨	無	全	運＋１
サラマンダー	サラマンダーの金、銀貨	無	全	力＋１
ノーム	ノームの金、銀貨	無	全	防＋１
ジン	ジンの金、銀貨	無	全	技＋１
ウンディーネ	ウンディーネの金、銀貨	無	全	魔＋１
魔法使い	イオウ	無	全	魔＋１、光・木・火・土の親和度↑
王様	クラウンガーリック	金１	グ	ミダスの手、力＋１、金＋１
道化師	パンプキンボム	無	短剣	手練れの刃
			他	発動中、能力値を維持？
世界樹	とげとげの種	木５	全	全ス＋１
			他	？？？
鏡面世界	鏡の破片	合３	全	精霊の強弱が逆になる
いばらのしげみ	針	木１、火０	防	打／防、斬／防、突／防、魔／防↑
火山	灰	無	バ	マグマのハンマー
			武	力↑技↓（武器特性）
			防	＋氷結耐性
塔	いやしの爪	光	全	－
太陽神	？？？	金３、合５	片剣	サンレイ、魅＋10
			弓	サンアロー、魅＋10
			他	魅＋10
雷神	電気の素	光､火､風３	バ	ミョルニル、力・技・防＋５（バ以外：力・技・防＋５）
豊饒の女神	ムギの穂	木３	指	経験値分配、体＋10
			防	＋石化耐性、体＋10
			他	体＋10
知恵の女神	香油	合６	盾	凝視無効、魔＋10（盾以外：魔＋10）
軍神	竜の血	火３、合５	片斧	ドラゴンスレイヤー、体＋10（片斧以外：体＋10）
闇の翼	コウモリの黒焼き	光０、闇５	ロ	化金の一撃、全ス－１、精＋15（ロ以外：全ス－１、精＋15）
獣頭神	毒の牙	木５、金０	短剣	毒刃、全ス－１、体＋15（短剣以外：全ス－１、体＋15）
智者	読めない巻物	風､水１､合３	弓	落鳳射、防・魔＋１（弓以外：防・魔＋１）
天かける娘	天馬のはね	光１、合３	マ	常時回復、技＋１（マ以外：技＋１）
暁の娘	輝きのクリスタル	無	全	－
僧侶	聖水	無	ロ	退魔杖
海神	シャチナス	水３、合５	槍	トライデント、力・技＋７
			防	＋炎上耐性、力・技＋７
			他	力・技＋７
風神	？？？	風３、合５	ロ	カドゥケウス、技＋10
			サ	＋マヒ耐性、技＋10
			他	技＋10
堕天使	天使のはね	光５、闇０	大剣	カオスリベンジャー、全ス－１、魅＋15（大剣以外：全ス－１、魅＋15）
月の魔女	吸血牙	風０、水５	片剣	吸血剣、全ス－１、魔＋15（片剣以外：全ス－１、魔＋15）
蝿の王	透明のはね	土０、風５	短剣	凶手の刃、全ス－１、技＋15（短剣以外：全ス－１、技＋15）
破壊神	鋭い爪	火５、水０	片剣	フレイムタン、全ス－１、力＋15（片剣以外：全ス－１、力＋15）
巨獣	タコオレンジ、巨獣の角	火０、土５	両斧	大木断、全ス～１、防＋15（両斧以外：全ス－１、防＋15）

表中、武：武器、防：防具、片剣：片手剣、片斧：片手斧、両斧：バトルアックス、バ：バトルハンマー、グ：グラブ、帽：帽子、指：指輪、マ：マント、ロ：ロッド、全：種類の限定なし、他：タイプが２種類以上ある場合の残り全タイプを表します。特殊技一覧の上、中、下は、武器ステータス画面で特殊技が表示される場所を表しています。シークレットパワー一覧で、必要属性の項目はSP発動に必要な属性の種類とレベルを表しています。数字が０と書かれた属性は、その属性が強化されているとSPが発動しないことを、また無：無属性、合：発動に必要な属性レベルの総和を示します。たとえば、「軍神」のＳＰをつけたい場合は、火属性３以上でその他の属性の数値を足して５以上になれば条件を満たします。効果の欄の全ス＝全ステータス、親和度＝属性が次のレベルに上がるのに必要なエネルギーを表します。また、小悪魔のＳＰを上位のＳＰ（堕天使など）にするには、改造の際に「時計パイン」を使うといいらしい。

ペルソナ2　罪

『ペル２』攻略もついにラスト！　最終回スペシャルで、岡田氏のインタビューも同時掲載!!

発売中 RPG	▶¥6,800　▶アトラス ▶MC（3ブロック）、DS（AC非対応）

長かった『ペルソナ２』の攻略もついに終わりテシ　いろいろ話題をふりまいた本作ですが、皆さんはどう思われたデシか？　さて、今回の攻略ではいよいよペルソナの突然変異を紹介するデシ。ホントは他にもっといろいろなことを教えてあげたいテシが、いろいろな事情がありお伝えできないテシよ。多分今年の冬には攻略フロクがつくと思うので、今回できなかったことは、そちらでまとめてやる予定デシ。（負けんX）

開発者インタビューとともに贈る『ペル２』攻略最終回!!

ついに情報解禁　これがペルソナの突然変異だ！

戦闘終了後、ペルソナが覚えるはずのない魔法を覚えたり、パラメータが上昇したりと奇妙な現象が起こったことがあるだろう。実はこれ、ペルソナの突然変異なのだ。この突然変異は合体魔法を使うことで発生し、下で紹介している４つの効果を得ることができる。ただし、これらの効果はランダムで発生。実際に起こってみないと、どの効果が得られるのかわからないのだ。

Check 1 突然変異のしくみ

前で述べたとおり、ペルソナの変異は合体魔法を使うことで発生する。これにはペルソナのレベルやランクは関係せず、発生するかしないか、またどの効果を得られるかなど、すべてランダムとなっているので、意図的に発生させることができないのだ。すべては運に任せるしかない！

Check 2 変異を利用したペルソナ育成法

変異を発生させることの利点として、１つ挙げられるのが、ペルソナの強化。とくに"２ランクアップ"が発生すると、ペルソナのランクが２つ以上上がるので、すぐにランク８にすることができる。また、パラメータアップも見逃せない。全パラメータ[illegible]MAXのペルソナを作ることも可能だ。

変異A ２ランクアップ

名前のとおり、ペルソナのランクが２つ分上昇する。これが発生したのちのペルソナの熟練度は、上がったランクの初期値となってしまう。なお、この変異は複数回発生する可能性がある。ただし、ランク８になった時点で発生しなくなる。

変異B 魔法取得

ペルソナが本来持っていない（ペルソナカードの説明で表示されない）魔法を１つ覚える。取得する魔法はペルソナごとに異なっているが、回復系や戦闘補助系など、戦闘をサポートするタイプの魔法が多くラインナップされている。

変異C パラメータアップ

ペルソナの基本パラメータがすべて２ずつ上昇する。この変異も何度も発生する可能性があるので、ペルソナの育成には欠かせない。とくにパラメータは低いが、耐性、魔法が使えるペルソナを召喚したときに発生すると、非常にうれしい。

変異D 変異能力取得

他のペルソナへと変身することが可能となる。この能力を身につけたペルソナをイゴールのもとへ持っていくと、ホテイなど、七福神をモチーフにしたペルソナが召喚できるようになるのだ。ただし、もととなるペルソナは消えてしまう。

『ペルソナ２　罪』の謎を解く!!　岡田耕始氏スペシャルインタビュー

『ペルソナ』シリーズの生みの親でもある岡田氏に、『ペルソナ２　罪』の謎を直撃インタビュー！

岡田耕始氏
（株）アトラスの取締役部長にして、『真・女神転生』シリーズの総合ディレクター。次回作はDCの『魔剣X』だ！

「『罪』はこれで終わりではないんです」

――『ペルソナ２　罪』（以下『罪』）の攻略を始めて読者からいろいろ問い合わせがありまして、まずそのことについてお聞きしたいと思います。読者から最も多い質問が、実はストーリーの分岐やエンディングが複数あるのではないかというものなんですが？

岡田耕始氏（以下〝岡田〟敬称略）：それはないですね。今回は初めから「１本のストーリーでいこう」というのがあったので。

――途中の選択肢の選び方でも変化しない？

岡田：そうです。ただ、ゲーム序盤に出てくるハンニャ校長の選択肢で〝生きている〟を選ぶと後半で再びハンニャ校長が出てくるとか、そういったイベントの変化はありますね。それ以外にも選択肢に関してはちょっとあるんですが、それは秘密です。あとエンディングですが、これは１つです。

――どうしても前作ファンからすると、ストーリー分岐などが気になってしまうみたいですね。それにしても、今回は３Dダンジョンや悪魔合体がなくなるなど、前作からガラリとシステムが変更されましたが、それはどうしてですか？

岡田：私としては、今作に限らずなんですけど、ひとつひとつが別の作品だと考えています。前作の『ペルソナ』を作ったときも、『真・女神転生』など、これまでのシリーズにとらわれないものを作りたいと考えていたんですよ。前作ではこれまでのシリーズを引きずってしまったところがあったのですが、『罪』では『ペルソナ』シリーズで自分がやりたかったものに近づけることができました。でも、それは『ペルソナ』シリーズでは絶対に合体や３Dダンジョンをやらないというわけではないんです。今回はたまたまコンタクトであるとか、合体魔法であるとか、組み合わせ的なもので楽しんでもらおうというところがあったので、他の部分はシェイプアップする方向で作りました。ですから、今後の展開しだいでは合体や３Dダンジョンが復活することも

合体魔法追加レポート Final

いよいよ最後となった合体魔法レポート。今回紹介するもので、ほぼすべての合体魔法がそろったといってもいい。左で紹介した[illegible]うためにも、合体魔法は率先して使っていこう。

名称	相性	発動条件	効果
ロワゾー・ド・フー	火炎	①火炎系→②地変系→③マハラギオン	敵全体に大ダメージを与える
ストーンライズ	地変	①火炎系→②疾風系→③地変系	敵単体に大ダメージを与える
ランドスパーク	地変	①地変系→②火炎系→③マハマグナス	敵全体に大ダメージを与える
原子破壊	無視	①火炎系→②水撃系→③ザンマ	敵単体を高確率で「瀕死」にする（ボス無効）
カゲキなメロディー	万能	①バルザック→②癒しの調べ	敵全体を高確率で「狂暴」にする
ウンディーネ	水撃	①水撃系→②精霊召喚	敵全体に術使用者のレベルに応じたダメージを与える
シルフ	疾風	①疾風系→②精霊召喚	敵全体に術使用者のレベルに応じたダメージを与える
ノーム	地変	①地変系→②精霊召喚	敵全体に術使用者のレベルに応じたダメージを与える
メルトダウン	火炎	①火炎系→②万能系→③マハラギダイン	敵全体に術使用者の平均TEC×12のダメージを与える
メガロファイア	火炎	①火炎系→②万能系→③ファイアストーム	敵全体を「瀕死」状態にする（ボス無効）
タイダルウェイブ	水撃	①水撃系→②万能系→③マハアクダイン	敵全体に術使用者の平均TEC×12のダメージを与える
マキシテンペスト	疾風	①疾風系→②火炎系→③疾風系	敵全体に術使用者の平均TEC×６のダメージを与える
ギガサイクロン	疾風	①疾風系→②万能系→③マハガルダイン	敵全体に術使用者の平均TEC×12のダメージを与える
ストームナイトメア	疾風	①疾風系→②万能系→③旋風陣	敵全体を「瀕死」状態にするボス無効）
ラストクエイク	地変	①地変系→②万能系→③マハマグダイン	敵全体に術使用者の平均TEC×12のダメージを与える
クラッグファング	地変	①地変系→②水撃系→③地変系	敵全体に術使用者の平均TEC×６のダメージを与える
ヘルデザート	地変	①地変系→②万能系→③大地の怒り	敵全体を「瀕死」状態にする（ボス無効）
アイスブラスト	氷結	①水撃系→②疾風系→③ブフーラ	敵単体に術使用者の平均TEC×６のダメージを与え、「氷結」にする
アイスクラッシュ	氷結	①水撃系→②地変系→③ブフダイン	敵全体に術使用者の平均TEC×４のダメージを与え、「氷結」にする
サンダーブラスト	電撃	①火炎系→②疾風系→ジオンガ	敵単体に術使用者の平均TEC×６のダメージを与え、「感電」にする
マハラクカジャ	無視	①ラクカジャ→②慈愛の祈り	味方全体の物理防御力を２倍にする（戦闘終了時まで効果継続）
マハマカカジャ	無視	①マカカジャ→②慈愛の祈り	味方全体の魔法攻撃力を２倍にする（戦闘終了時まで効果継続）
マハサマカジャ	無視	①サマカジャ→②慈愛の祈り	味方全体の魔法防御力を２倍にする（戦闘終了時まで効果継続）
マハスクカジャ	無視	①スクカジャ→②慈愛の祈り	味方全体の素早さを２倍にする（戦闘終了時まで効果継続）
メディアマイ	回復	①メディア→②癒しの調べ	味方全体のHPを１ターンごとに最大HPの1/8ずつ回復させる
真・氷結刃	剣撃	①水撃系→②一文字斬り	敵単体に氷の刃で大ダメージを与える
霜剣乱舞・激	剣撃	①水撃系→②利剣乱舞	敵全体に氷の刃で大ダメージを与える
烈風乱舞・激	剣撃	①疾風系→②利剣乱舞	敵全体に風の刃で大ダメージを与える
雷震乱舞・激	剣撃	①地変系→②利剣乱舞	敵全体に雷の刃で大ダメージを与える
ダークセイバー	剣撃	①暗黒系→②一文字斬り	敵単体に大ダメージを与え、「瀕死」にする
夢見針・改	投具	①ドルミナー→②九十九針	敵単体にダメージを与え、「睡眠」にする
毒かみつき・改	戦技	①ポイズマ→②かみつき	敵単体にダメージを与え、「猛毒」にする
マヒかみつき・改	戦技	①ドルミナー→②かみつき	敵単体にダメージを与え、「睡眠」にする
マヒひっかき・改	戦技	①ドルミナー→②ひっかき	敵単体にダメージを与え、「睡眠」にする

オススメ召喚ペルソナ [LV44-LV55]

今回は、キャラクターのレベルが39～50までに召喚できるペルソナの中から、とくに使えるものをピックアップして紹介。魔法や特性をもとに使えるペルソナを選んでいるので、ラスボス戦でも十分通用するはず。召喚できるようになったら、最優先で手に入れよう。

ペルソナ名	LV	アルカナ							所持魔法	帰還アイテム
ミスラ	53	HIEROPHANT	196	202	128	131	49/24/33/33/24	水撃吸収／火炎に弱い	毒かみつき、プリンパ、光子砲、フィアトレント、メギドラ、トラフーリ	マハラギオンカード
アールマティ	48	JUDGMENT	162	168	134	138	31/31/23/23/31	神聖反射／暗黒に弱い	アギダイン、メディラマ、体当たり、電光石火、ブフダイン、メギドラ	メギドラカード
ムチャリンダ	54	WORLD	190	192	141	143	25/25/34/34/25	魔法に強い／物理に弱い	アクアダイン、ブリザードブレス、マカラカーン、マハアクダイン、メギドラ、サマリカーム	菩提樹の守り
スカンダ	52	JUSTICE	208	174	113	07	24/24/33/33/24	物理に強い／魔法に弱い	アギダイン、スクカジャ、狂焔乱舞、テトラカーン、マハラギダイン、グラダイン	マキシテンペスト
インドラ	50	EMPEROR	94	176	118	116	24/24/33/33/24	疾風無効／電撃反射／地変に弱い	利剣乱舞、ジオンガ、雷震乱舞、マハガルダイン、ラクカジャ、ジオダイン	ソーマ
フェニックス	54	TEMPERANCE	198	174	129	123	34/34/25/25/34	火炎に強い／神聖・暗黒無効	ファイアブレス、サマリカーム、はばたき、アサルトダイブ、ファイアストーム、リカームドラ	エターナル・ソウル
ケルベロス	51	FORTUNE	190	180	118	116	24/24/24/24/24	地変無効／疾風に弱い／氷結・電撃・核熱反射	ファイアブレス、ディアラハン、ハイプレッシャー、かみつき、サマリカーム、体当たり	全快のカード
イシス	54	MAGICIAN	182	186	147	149	34/51/34/25/25	魔法反射／物理に弱い	マグダイン、メパトラ、マカラカーン、ジオタイン、マハマグダイン、メギドラ	メギドラカード

ありますよ。

――『罪』の最大の特徴ともいえる〝噂システム〟についてもお聞きします。武器屋の噂や魔法など、若干インパクトが弱いという声も聞かれたのですが？

岡田：〝噂システム〟は、もともとプレイヤーが情報を発信することで、ストーリーやダンジョンなどに影響を与えることはできないかと思って考えだしたシステムだったんですよ。実際、開発の段階では、分岐というわけではないのですが、ストーリー構築に深くからんできたり、武器屋などもドンドン内容が変化するものを考えていたんです。ただ、そうすると非常にゲームが複雑化してしまう。それにこういうシステムを採用した最初の作品なので、敷居を高くしたくないというのがあったんですよ。それで今回はあえて抑えたところもありますね。

――〝今回は〟ということは、続編はもう考えていられるのですか？

岡田：そうですね（苦笑）。実は『罪』に関しては次の展開をすでに考えてます。

――それはどのようなものですか？

岡田：うーん、今は秘密ですね。まあ、〝噂システム〟もしくは別のものにしても、こういう形のシステムは今後もやっていきたいと思っています。

――話は変わりますが、前作キャラでマークとあやせが出ないのはどうしてですか？　もしかして人気がないから？

岡田：そんなことはないです（笑）。マークは前作でアメリカに行っているし、あやせは事件に直接関係ないので、どこかで遊んでいるんでしょう。

――アメリカに行っている南条はどうして日本に？

岡田：彼は気になって日本に帰ってきたって感じです。彼らがあの場にいることには、ちゃんとした理由があるんです。

――最後に、エンディングだとか、探偵事務所の開かない扉など、残された謎に関してなんですが……。

岡田：あれは、あえて謎のままで残しているっていう感じです。あのエンディングも、意図して作ったものなんですよ。実は『罪』は終わりではないんです。それがどういうものかはもうしばらく言えませんが、とにかくご期待ください。

――本日はどうもありがとうございました。

「すでに『罪』に続く次の展開を考えています」

ゲッターロボ大決戦！

最初の敵・恐竜帝国との死闘を完全攻略。また12話までのユニット&パイロットデータも大公開だ！

発売中 S・RPG	▶¥6,800 ▶バンダイビジュアル ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

子どものころにあこがれていたゲッターロボ。まさかその合体を自分で楽しめる日が来るとは。初めて合体シミュレーターをプレイしたときは、感動のあまり本気で涙が出ました。そして、幼少のころ「ゲッターロボ」の再放送を見るためだけに朝の5時に起きたこと、ブロックでゲッターロボを作ったこと、上司の目を盗んで単行本を何度も読み漁っていたサラリーマン時代などが次々と思い出されました。今は編集の目を盗んでタイムアタックを…。（ベストタイムは9'03のうま）

基本戦術と12話までのパイロット&ユニットデータ、そして序盤5話を攻める！

いよいよ発売された『ゲッターロボ大決戦！』。序盤に登場するスーパーロボはゲッターロボただ1機なので、苦戦している人も多いはず。そこで、序盤を乗り切るためのポイントと、パイロット&ユニットデータを大公開！　これを熟読し、キャラ成長や戦闘時の行動の参考にしてみよう！

◀ゲッターロボの性能をフルに引き出し、恐竜帝国の陰謀を打ち砕け!!

知って得する『ゲッター』ポイント集

いかにゲッターロボが強いといっても、たくさんのメカザウルスを相手にするのはさすがにキツイものがある。特にユニット数の少ない序盤のシナリオでは、かなりの苦戦が予想される。そこで、戦闘を少しでもラクに進めるためのポイントを、いくつか紹介していこう。これらのテクを活用し、恐竜帝国や百鬼帝国の魔の手から、人類の平和を守り抜くのだ。勝負のカギは、キミが握っている！

●複数攻撃のポイント

範囲を指定して、複数の敵を一度に攻撃できる武器を使用した場合、敵は反撃することができない。ダメージを受ける心配がないので、少ないリスクで敵にダメージを与えることができるのだ。

▲敵との距離が近いと防御されにくいぞ。

●プレイヤーキャラの特殊能力は？

序盤は回復ユニットが少ないので、回復系の「HP回復」や「補修」がオススメ。特に「補修」は複数ユニットのHPを同時に回復できるので使い勝手がいい。ただし、特殊能力とはいえENは消費する。

▲補修は最大5ユニットまで同時に回復可能。

●移動時のポイント

ゲッターを分離させると、ゲッターのいた位置を中心に3機のユニットに分かれる。このときに中心以外のユニットで合体すると、合体コマンドを選択したユニットの位置にゲッターが現れ、1マスぶん得をする。

▲横に2マス以上空きがないと分離は不可能。

パイロット&ユニット表一挙公開

ここではパイロットとユニットの性能を公開する。パイロットは初期状態の特徴を残して成長していくので（隼人ならすばやい、など）乗り換えの参考にしよう。

表の見方　パイロット表のパラメータは、Lv1のときのものを掲載。ユニット表のパラメータは、パイロットを搭乗させていない基本状態のもの。またEN/GEは、武器を使用するのに必要なエネルギー＝EN（またはゲッター線＝GE）の最大値を示す。

パイロット一覧

名前	体力	格闘	射撃	反応	操縦	特殊能力	備考
主人公	133	112	170	130	37	プレイヤーが選択	一番バランスがとれている
流竜馬	83	144	29	76	29	反撃Lv1	格闘能力が高く、バランスもいい
神隼人	69	69	151	213	23	2回移動Lv1	2回移動を持ち機動性に優れる
巴武蔵	188	97	25	40	36	自爆Lv1	搭乗したユニットのHPが高まる
車弁慶	115	87	65	32	86	HP回復Lv1	HP回復があるので前線向き
一文字號	95	72	40	79	26	復活Lv1	高レベルになればエース級の腕前に
橘翔	55	69	66	130	17	移動補助Lv1	移動補助で遅いユニットをサポート
大道凱	115	40	29	40	47	補修Lv1	補修が使える以外はイマイチかも
早乙女ミチル	29	20	52	181	55	偵察Lv1	彼女のレベルをひたすら上げると…
ジョン・ランバート	249	155	133	18	52	補修Lv1	バランス良好で補修も持つ便利な男
シュワルツ	105	76	47	97	49	逆境Lv1	ピンチに真価を発揮する
ボブ・ホスナー	127	65	36	36	63	逆境Lv1	あまり使い勝手はよくない
サム・ホスナー	112	97	29	166	50	我慢Lv1	ボブを使うぐらいなら、サムを
リンダ・ティラミス	60	40	58	187	20	移動溜めLv1	反応が高いので前線で活躍できる
ヒム・シャトナー	54	69	184	61	60	HP回復Lv1	HP回復を持っているので壁役に
ジャック・キング	50	69	60	60	50	クリティカルLv1	口だけではなく、実力も確か
メリー・キング	43	50	30	40	37	EN回復Lv1	クリティカルと安定した能力が魅力
水樹茜	58	79	61	54	29	収集Lv1	バランス＋格闘。ゲッター1系向け
秋山椿	32	65	126	115	50	2回移動Lv1	ゲッター2系に乗せて活躍させよう
柴崎楓	216	43	14	18	81	交換Lv1	HPの少ないユニットに乗せて補強
早乙女博士	26	75	75	46	58	なし	－
古田	29	36	49	60	69	なし	どうがんばっても助手は助手
テキサス艦長	29	36	90	65	123	なし	ベテランの渋みで敵を粉砕？

ユニット性能表

名前	HP	EN/GE	装甲	運動量	備考
ゲッター1	1800	150	180	80	どの地形でもまんべんなく戦えるバランス型
ゲッター2	1400	150	140	80	エネルギーを節約したいときはぜひ
ゲッター3	2000	150	210	80	敵のHPを削るときにオススメ
イーグル号	800	70	180	112	移動時以外はオススメできない
ジャガー号	700	70	150	112	いくら戦闘機とはいえ、この能力では…
ベアー号	900	70	200	112	ゲットマシンの中ではまだ使えるほう
ゲッター1・2	1200	100	120	80	燃費が悪いのでオススメできない
ゲッター2・3	900	100	90	80	ゲットマシンに毛が生えた程度の能力
ゲッター3・1	1500	100	150	64	ゲットマシンと共同でならば使える
ゲッタードラゴン	1900	170	210	80	ゲッタービームの射程と威力がUP
ゲッターライガー	1500	170	160	80	マッハスペシャルの能力が高く、使える
ゲッターポセイドン	2100	170	230	80	バーストアタックで押しまくれる
ドラゴン号	900	80	190	112	初代ゲットマシンよりはマシな程度
ライガー号	800	80	160	112	早めに合体したほうが無難である
ポセイドン号	1000	80	210	112	ゲッターは合体してこそ真価を発揮、である
ゲッター號	2100	200	190	96	燃費のよい武器がそろっているので使える
ゲッター翔	1700	200	150	96	ゲッター號の能力が高いので出番は少ない
ゲッター凱	2300	200	220	80	海の中以外は、まず出番がないユニット
ゲットマシン1	1100	100	210	112	特筆すべき点はあまりない。早急な合体を
ゲットマシン2	1000	100	180	112	すぐ合体できるよう、常に3機一緒の行動を
ゲットマシン3	1200	100	230	112	HPと装甲はなかなかだが、単独行動は禁物
真ゲッター1	2400	190	220	96	複数攻撃の武器は少ないが攻撃力は高い
真ゲッター2	2200	190	210	96	格闘系の武器が多いのでパイロットを選ぼう
真ゲッター3	2800	190	260	96	1対1の戦闘では無類の強さを誇る
真イーグル号	1400	100	220	128	オトリ以外に活躍の場はない
真ジャガー号	1300	100	200	128	性能的にも大きく劣る
真ベアー号	1500	100	240	128	極力使用を避けること
ゲッター烈火	2000	170	220	80	ゲッタードラゴンなみに強力なユニット
ゲッター紫電	1600	170	175	80	ゲッター2系の中ではEN消費が高め
ゲッター金剛	2200	170	250	80	遠距離武器のEN消費が多くやや使いづらい
烈火号	1000	90	200	112	戦闘機系のなかでも特に体力不足
紫電号	900	90	170	112	破壊されて合体不可とならぬように
金剛号	1100	90	220	112	分離マニア（？）以外は使用を避けよう
BT-23	1000	250	240	96	修理以外の使い道はあまりない
レディコマンド	800	340	150	80	補給以外の使い道はないがオトリ的な活躍も
クジラ2005D1	1900	280	200	96	補給に修理に大活躍のユニット。戦闘の要
ステルバー(ロボット形態)	2200	170	200	96	ロボ形態は使用できる武器が豊富
ステルバー(戦闘機形態)	2200	170	200	112	移動時はこちらで
ボルガ80000	2500	100	200	80	移動砲台的な使い方が有効
ロボストーン	2550	200	520	80	移動力が低いが、攻撃力は魅力
キングダム007	1400	140	160	80	水中戦でその真価を発揮する
グスタフ	1800	140	200	80	武器によって操縦者が変化するユニット
テキサスマック	2300	100	220	80	銃器が多いが、接近戦も強くオールマイティ
テキサス移動艦	2500	350	220	80	援護にも攻撃にも大活躍。ある意味最強かも

恐竜帝国との最終決戦までをピンポイント攻略!!

続いて、恐竜帝国との死闘が始まる第1話から、恐竜帝国との最終決戦が行われる第5話までを一気にピンポイント攻略するぞ。その前に、まずは基本的な戦術を紹介しよう。シナリオが始まったら、ゲットマシンを3台並べておいて、次のターンですぐに合体。いくらゲットマシンが戦闘機とはいえ、メカザウルスを相手にするのは少々苦しいからである。合体したら、まずはゲッター2系で一気に敵ユニットに接近。ゲッター2系にはGE消費が0の武器が装備されているので、序盤では積極的に使っていこう。また、地中に潜ることもできるので、地形の影響を受けずに移動することが可能になっている点も便利だ。敵との距離が遠い場合には、敵の移動力と射程範囲を計算してゲットマシンで近づき、待ちぶせをしておくのも有効だぞ。トドメを刺すときは、GE消費のわりに攻撃力の高い武器を装備しているゲッター3系を使おう。

▲敵から逃げるときは、1度分離したほうが遠くまで逃げられる。

▼地中に潜っている間はGEは回復しないので気をつけよう。

第1話「発進ゲッターロボ」

いきなりメカザウルスに向かわず、ゲットマシンがそろうまで待機。3機そろったら、一気に囲んで倒そう。このときまでにゲットマシンを3機並べておき、いつでも合体できる態勢を整えておくこと。あとは基本戦術で1機ずつ倒そう。そう苦戦はしないはず。

●増援について

最初の敵（ギギ）を倒すと敵の増援（バズ×2、バル×1、ギギ×1）出現。敵の増援から3ターン経過後、上空からのレーザー攻撃。※レーザー攻撃はしっかりとよけよう。

POINT

●ビーム兵器をかわせ

戦闘中、上空から降りそそぐレーザー攻撃。イベント用の演出ではなく、着弾地点にいるユニットはしっかりダメージを受けてしまう。逆に、敵ユニットを誘導すればダメージを与えられるぞ。

▲ビームの着弾地点はだいたいこのあたり。しっかりと回避しよう。

第2話「時はきた! われら恐竜帝国」

開始後、すぐに右上に移動。合体してから少し前進し、敵を迎え撃つ。敵の増援が登場したら、また少し前進し、マップ中央付近に陣を敷く。ここでレディコマンドかBT―23をオトリにして敵を誘導し、ゲッタービームで一網打尽にしてしまおう。

●増援について

2ターン目に味方の増援（武蔵）が登場。敵の数が1体以下になると、敵の増援（バズ×1、ギロ×1、ギギ×1、ウル×1）が出現。※武蔵が来るまで、ゲットマシンを守れ。

POINT

●メカザウルスに注意!

敵のメカザウルスは、HPも攻撃力も高いのでやっかいな存在。しかし、接近攻撃以外はあまり強力ではないので、遠距離から地道にダメージを与えてから、ゲッタービームで一気に倒そう。

▲回復ユニットが少ないので、接近攻撃を仕掛けられたら回避でしのげ。

第3話「ゲッター対ゲッター」

前半は通常通りの戦術でOKだが、後半は原子力発電所を守らなければならないので、迅速な行動が要求される。敵が原発を狙う前に、量産型のゲッター2とゲッター3を倒しておこう。さもないと、かなり苦しい戦いを強いられるぞ。戦力を集中して一気に倒そう。

●増援について

量産型ゲッター1以外の敵の全滅か、量産型ゲッター1に攻撃をすると、敵の増援（バズ×1、バル×1、ギロ×1）が出現。※量産型ゲッター1を倒せばステージクリア。

POINT

●ENは惜しまず使おう

量産型とはいえ、ゲッターはゲッター。かなりの強敵であることは間違いない。積極的にゲッタービームを使って倒していこう。このときにドラゴンで敵を倒すと、経験値がムダになるので注意。

▲特に量産型ゲッター3はHPも攻撃力も高いので速攻で倒してしまおう。

第4話「ゲッターロボ撃滅作戦」

メカザウルス・ゲラを完全に破壊するため、ゲラの体内にゲッターを1機待機させることになるこのシナリオ。まずは体内に突入させるゲッターのゲッタービームを使い、一度ゲラを倒してしまおう。ゲラの体内にゲッターを突入させたあとは、残ったゲッターで敵の攻撃を防がねばならない。そこで、残ったゲッターをあえて分離させ、敵を引きつけてゲラから遠ざけておこう。経験値を稼ぎたいなら、ザコを片づけてから突入だ。

●増援について

ゲラ（小）を破壊すると、敵の増援（バズ×1、ギロ×1、モバ×1）が出現する。※ゲラが巨大化するまで、ゲッターロボが倒されずに残っていないとゲームオーバーになってしまう。ゲラを倒せばシナリオクリアになるので、経験値を稼ぐ場合は、ゲッターが2機いて戦力的に余裕のある突入前に戦っておくのが無難。

POINT

●特殊能力を有効に使え

ゲラの体内にいる間、ゲッターは毎ターンダメージを受けることになる。そこで、体内に突入させるゲッターには、あらかじめ弁慶を乗せておこう。彼はHP回復を持っているので、少し楽になるぞ。

▲あらかじめ突入させるゲッターのHPを全快させておけば完璧！

第5話「新たな力、新たな敵」

敵の数が圧倒的に多いので、まともに正面から戦いを挑むのは得策ではない。1機ずつ着実に倒していこう。まずは、ゲッター3とゲッターポセイドンに合体して、左の海の中に配置しておこう。この際、ゲッター3のパイロットはHP回復を持つ弁慶にしておくこと。そして、ゲッター3のゲッタースマッシュを1マス離れたところから仕掛け、ポセイドンのバーストアタックでトドメ、という戦法で攻めよう。これは、1マス離れていれば敵の攻撃のダメージが低く、HP回復でしのげるからである。ただし、味方の増援が登場するまでにゴールだけは地上に引きずり出しておこう。海の中では、地形効果で倒すのにひと苦労するのだ。地上に引きずり出したら、ゲッタービームなどの遠距離攻撃でHPを削ってから倒そう。

◀水中戦でキャタピラタイプの面目躍如！大活躍してくれるぞ。

●増援について

シナリオ開始から5ターン目に敵の増援（ジガ×4、ビグドロン×2）が出現。同時に味方の増援、ゲッター斬が登場する。※敵の数が多いので、さばききれなくなったら、魔王ゴールに攻撃を集中して倒してしまおう。このシナリオは、ゴールさえ倒してしまえばクリアになるのだ。もちろん、今後のゲーム進行を円滑にするためには、上記の戦法を駆使してマメに敵を倒し、経験値を稼いでおこう。

POINT

●輸送艦クジラの活用

いよいよこのマップで輸送艦クジラが登場。戦術の幅もいっそう広がるぞ。ここからは、ゲッター2機で1チーム、ゲッターとクジラでもう1チームを組んでいこう。ゲッター2機のチームは左で紹介している戦法を、ゲッターとクジラのチームはゲッターを全力で戦わせる戦法をとろう。クジラがいれば、HPやENが減ってきたら一度クジラに搭載し、いったん戦線より離脱、回復したらまたゲッターを出撃、という戦法が取れる。回復はクジラにまかせて、すべてのパイロットをゲッターに乗せよう。攻めやすくなるぞ。

▶修理したいユニットをクジラに隣接させると、クジラに搭載コマンドが現れる。ユニットがやられそうなったらクジラに搭載して修理しよう。

◀安全に回復させるために、クジラの機動性を活かして一気に戦線離脱。クジラは飛行ユニットなので、移動の際に地形の影響を受けないのだ。

マクロスVF-X2

バルキリーの能力を最大限に生かして、魅せる戦いを楽しむための攻略だ!!

発売中 3D・STG	▶¥5,800 ▶バンダイビジュアル ▶MC(1ブロック)、AC(DS非対応)

すでに気づいた人がいるかもしれないが、ステージごとのミッション名と作戦コード、部隊コードなどには、作戦内容や状況になぞらえた名作ミュージカル映画のタイトルと曲名、そして登場人物やミュージシャン名が使われているのだ。元ネタがすべてわかった人はなかなかの通といえるぞ　ステージ内で登場人物たちがかわす意味深な会話も、そのネタをもじったものが少なくないので、ちょっと調べてみると本編がさらに楽しめるかも!?（TAC☆）

バルキリーを自由に操るエースを目指せ！

このゲームのポイントは、「どうやってクリアするか」だけでなく「どれだけカッコよく戦うか」を極めることにある。そのために今回は、機体の性能をチェックするところから始めよう。中盤までのポイントをまとめたステージ攻略も参考に、カッコよさを追求してくれ!!

◀バリアブルビューならではのカッコよさ!!

●機体性能の見方について

ゲーム中のバルキリーは、実際には、移動時の空気抵抗、重力の影響などさまざまなパラメータを計算して動かされている。右の性能表の項目は、それらのさまざまなパラメータを総合して、10段階で評価したものだ。「最高速度」はファイター形態での最高速、「加速性能」はスロットル25%から100%までの速度変化の大きさで、この2つが大きい機体ほど、スロットルワークが重要になってくる。「安定性」はファイターやガウォークの移動時に働く抵抗や慣性からくるもので、これが低い機体は、方向転換のあとで機体を止めるのが難しくなっている。「索敵能力」はファイター、ガウォーク形態でのミサイルのロックオン範囲の広さを表しているぞ。

▲安定性が高いほど扱いやすい機体といえる。

▲索敵能力が高いと、ロックオン範囲が広い。

機体性能&ワンポイント解説

[illegible]

全体的な性能ではやや劣るが、小回りが利き、操作に慣れていない初心者でも扱いやすい。また、上級者ならば高性能機ともわたりあえる可能性を持った、奥の深い機体でもある。ただ、ガウォーク、バトロイドでの性能は高くはないので、変形やスロットルワークを駆使した柔軟な戦法が必要になる。

最高速度	4
加速性能	4
旋回性能	5
索敵能力	4
安定性	6
装甲	3

VF-11

最初から配備されている、すべての面で平均的な性能を持つ機体。ファイター形態では、最低速度が高めに保たれているので、スロットルを落として旋回しても攻撃が当たりにくいなど、空中戦に不慣れな初心者でも戦いやすい。ただ後半戦には通用しづらく、ほかの機体を使用したほうが無難。

最高速度	5
加速性能	5
旋回性能	4
索敵能力	5
安定性	7
装甲	5

VF-19

MISSION8以降で使用可能。最高の機動性能と同時に、扱いにくさをあわせ持った機体だ。特に、左右へのロールの反応が過敏で、ロックオンのために機首の向きを安定させるのが難しい。その場の反応ではなく、敵機の移動方向をちゃんと予測しながら追えるようにならないといけないぞ。

最高速度	10
加速性能	10
旋回性能	10
索敵能力	5
安定性	1
装甲	6

[illegible]

MISSION2から使用可能な機体。攻撃機ということで、ファイターの機動力はかなり低め。ガウォーク、バトロイド形態の操作がクセが少なく扱いやすいので、装甲の厚さを頼って、接近して攻撃しよう。両腕2門装備のバルカンにより、バトロイド時の攻撃力も高くなっている。

最高速度	5
加速性能	4
旋回性能	3
索敵能力	5
安定性	8
装甲	7

VF-1

VF－1に宇宙用ファストパックを装備。推進力が向上したぶん、旋回性能はやや落ちる。装甲と攻撃力の上昇によって、総合的な性能ではVF－11にもひけをとらない。中盤までの宇宙戦では、装備しているミサイルの好み（下記コラム参照）などで使い分けるのもいいだろう。

最高速度	5
加速性能	5
旋回性能	4
索敵能力	5
安定性	6
装甲	5

VF-17

装甲の厚さと、強力な武装が売りの特殊な機体。MISSION 5以降で使用可能。特殊装備のM.B.L.は、輸送艦クラスなら一撃で沈めるほどの威力があるぞ。操作性はどの形態でも"重い"感じで、攻撃を避けるのは苦手だ。むしろ下手に避けようとするよりも、厚い装甲を生かした力押しが向いている。

最高速度	7
加速性能	4
旋回性能	3
索敵能力	6
安定性	5
装甲	8

VF-22

VF－19ほどではないが高いパラメータを持ち、かつ、はるかに扱いやすい機体。一般的には、こちらが最強の機体といえるだろう。旋回能力はバトロイド、移動力はガウォークがそれぞれ優れているので、地上戦や、空中戦の合間に使うときなども、両形態をちゃんと使い分けていこう。

最高速度	8
加速性能	8
旋回性能	8
索敵能力	8
安定性	8
装甲	6

[illegible]

MISSION6でのみ使用できる。圧倒的な火力と装甲で敵を制圧することを目的とした、超重量級兵器。爆撃機形態の出番はほとんどなく、特殊装備のグレネードを撃ちまくるなど、力押しの戦法が有効だ。背中の4連レールガンは、ガウォーク形態でのみ使用可能。

最高速度	6
加速性能	2
旋回性能	1
索敵能力	7
安定性	9
装甲	10

特殊兵器を使いこなせ!

●高機動ミサイルとマイクロミサイル

●タメうちの強力兵器

●無敵!?　P.P.B.S

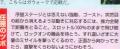
「カッコイイ戦い」にこだわる序盤ステージ攻略をお届け!!

MISSION1 空中戦の基礎を覚えよう

バリアブルビューによる空中戦に慣れるのが目的といえるステージ。無人ドローンは、ファイターのみで捕捉できるようになっておきたい。単に追うだけでなく、飛行機雲で標的の飛行方向を予測して、自機をその先に向けられるように心がけてみよう。中盤に出るＶＦ－11は、接近するとバトロイドに変形して撃ってくるので、こちらはガウォークで応戦だ。

◀空中戦でのガウォークは、常に相手の頭上を押さえるように移動しよう。

任務のツボ

序盤ステージとは思えない強敵、ゴースト。突然目の前から消えるような動きに対応するには、推力全開で距離をとること。スロットル100%のままで飛び続けて、ロックオンの機会を待とう。すれ違いざまに大量のミサイルを撃ってくるので、正面から向かってきたら、直撃をくらわないようにかわそう。

MISSION2 護衛機から落とそう

前半では、爆撃機に接近していく間に、後方の護衛機を先に狙って撃墜しておくこと。これさえ覚えておけば、あとは巨大な標的を撃墜する爽快感を堪能できるステージとなる。途中、登場するティモシー機は、バトロイドで対応すれば楽勝だ。

▶編隊が散開する前に、護衛機を狙って落とすのだ。

任務のツボ

このミッションで注意したいのは、ステージを通してのミサイル使用の配分。耐久力のある爆撃機をすべてミサイルで落としていては、最後に弾切れで苦しむことになる。爆撃機は接近してバトロイドで落とすなど、使い分けを考えていこう。

MISSION3 "魔笛"への対応がカギ

このミッションの目的は、輸送艦の護衛。自分で輸送艦を落としてしまってはもともこもないので、ミサイルを撃つときは、敵機との間に輸送艦がこないように、それぞれの位置関係に注意しておくこと。途中出現するVF−17には、接近してガウォークへの変形も使って対処しよう。

▶宇宙では見づらいか敵影を確認して、輸送船の反対側に敵がいたら、回り込んでから攻撃しよう。

任務のツボ

"魔笛"はバルカンを当てると、一定時間ミサイルロックオンが可能になる。バトロイドで接近してバルカンを撃ち、ロックオンの早いマイクロミサイルで攻めよう。

MISSION4 後半の地上戦を制するのだ!

最初の渓谷では、壁に当たると少しずつダメージを受ける。自機を大きく動かすと、壁に弾かれ連続でダメージを受けてしまうので、多少の接触はガマンして、✚キーを軽く斜め下に入れる感じで微調整して抜けよう。機体は地上戦を考えて、ＶＡ－３がオススメ。マリアフォキナのＶＦ－１は、ほとんど攻撃はしてこないのでじっくり攻撃すればＯＫ。

◀無理に追おうとせず、離れてからミサイル攻撃だ。

任務のツボ

ミッション後半は、初めての地上戦が待っている。バトロイドを基本に、ミサイルは正面から撃ち落とし、バルカンは左右移動とＬ２ボタンのジャンプを使って避けながら、バルカンで攻撃。最後のモンスターには、ジャンプして背後に回り込んでからガウォークでミサイル攻撃の繰り返しが有効だ。

MISSION5 艦隊戦のポイント

MISSION3とは逆に、輸送艦の撃墜が目的。通信の指示どおり、敵ファイターを片づけてから、ゆっくり輸送艦を落としていけばＯＫだ。オススメの機体は、このミッションから使用可能のＶＦ－17。まずは輸送艦を相手に、M.B.L.の威力を試してみるといい。他の機体でも、輸送艦への攻撃はバトロイドのバルカンを中心にして、駆逐艦に備えてミサイルを温存しておきたい。また、輸送艦といっても、対空砲火は装備されているので、近づきすぎないように。ファイターでミサイルを撃った後も、スピードを上げて離脱しないと思わぬダメージをくらうぞ。

◀▲ファイターを追いつつ、チャンスがあったら、輸送艦もロックオン。輸送艦に近づくと、対空砲火が意外に激しいぞ。

任務のツボ

輸送艦をすべて片づけたら、艦隊の先頭にいる新型駆逐艦との戦闘だ。大型艦との戦法の基本は、ファイターで高速接近して、ミサイル発射ののち反転、少し距離を取ったところでガウォークに変形して向き直り、さらにミサイル攻撃という流れになる。これを繰り返して、四方の砲座を１つずつ叩いていこう。

MISSION6 包囲されないよう注意せよ

任務のツボ

このミッションのポイントといえば、なんといっても、ここでしか選べない機体、ＶＢ-６ケーニッヒモンスターの性能を堪能すること。主に使用するのは、広範囲を爆風で攻撃するグレネード。リガードなどは一撃で破壊できる威力で、ティモシー機相手にもこれの連発でＯＫ。デストロイド形態の４連レールガンの威力と派手さも魅力的なので、ボスの機動兵器などを相手に、ぜひ使ってみよう。

２度目の地上戦は、建物の多い市街地での戦い。主にバトロイドで戦い、ガウォークで移動という感じになる。バトロイドでの戦いで注意しなければいけないのは、敵に囲まれて前後から同時に攻撃されること。後方からミサイルが飛んできたりしたときは、ガウォークでその場を離れて、周囲の敵を同時に視界におさめられる状態にしてから戦おう。対ティモシー戦は、こちらもバトロイドでジャンプを繰り返しながら接近して戦おう。ボスの陸戦兵器もバトロイドで。放射状に発射される赤い光弾をよく見て、ジャンプでかわしながらバルカンで攻撃し続けよう。

◀▲VF-17なら、レーザーとM.B.L.を交互に使う。VB-６の装甲なら、ビームを避けるより攻撃で押したほうが楽に戦えるぞ。

Little Lovers SHESOGAME
リトルラバーズ シーソーゲーム

独特のプレイ感覚に戸惑うキミに贈る『シーソーゲーム』攻略編。ヒロインに近付くために、その①！

発売中 TBL	▶¥6,800（CD2枚組） ▶NTT出版／日経映像 ▶MC（3ブロック）、MT、4P対戦可

実際にプレイするまで、こんなゲームとは思いませんでした。正直、取っ付きが悪いかな…という部分もありますが、独特のノリに慣れてくると「あぁ、学園生活TRPGというのは言い過ぎじゃないな」と思えるくらい、なんか学生生活してるんですよね。各ヒロインのシナリオもよくできている（個人的に好み）し、食わず嫌いの人もぜひプレイしてほしい名作ですね。友だちとの対戦（？）プレイも楽しいですよ。（袋）

…彼女たちと仲よくなるための基礎知識講座！…

▲ルーレットの目押しは必須！　それほど難しくはないので、モノにしておこう。

▶今までの恋愛SLGよりも、恋の駆け引きという面ではシビアでリアルなのだ。

ついに発売となった『シーソーゲーム』だが、実際にプレイして「なにこれ、難しい〜！」と思った人は多いと思う。ただ、それはこのゲームを既存のボードゲームや育成SLGの枠（常識）にあてはめようとしているからなのだ。今回は、『シーソーゲーム』をプレイする上で覚えておきたいこと、マニュアルに載っていても気付きにくいポイントを解説していくぞ。本格的なプレイを開始する前に必ず読んでおこう！

Point 1 キャラメイク
●極端な振り分けはやめよう

各ヒロインには、優先して上げたいパラメータ（ヒロイン別攻略を参照）がある。だが、女の子の気を引きたいからといって、キャラメイク時にそのパラメータだけを上げるのは実は得策ではない。詳しくはPoint 5 でも解説するが、低すぎるパラメータが存在すると不利になる場合が多いのだ。優先したいパラメータを＋10〜20、残りは平均的に割り振るのがベストだぞ。

▲極端に高いパラメータと低いパラメータが出てしまうより、平均的に割り振った方がゲームをうまく進めやすい。個性的過ぎる設定には注意しよう。

Point 2 COMキャラ
●弱いキャラと組むのがベストではない

このゲームでは、9人のCOMキャラから3人のパートナーを選んで（1人プレイ時）プレイすることになる。これらCOMキャラは、いい人系からナンパ男まで、さまざまな性格設定（その性格に沿って行動する）がなされており、どのキャラと組むかでゲームの難易度が大きく変化してくるのだ。

①学園キング、キラーキャラ

各ヒロインには「キラーキャラ」と呼ばれる、"好みのタイプ"のキャラが存在する。ゲームに慣れていないうちは、ヒロイン別攻略を参考に、これらのキャラと組まないのが無難だぞ。

◀特に小椋は、全ヒロインからモテる「学園キング」！

②強いキャラと組むメリットとは？

▶強いキャラを出し抜くのは難しいが、見返りは大きい。

ただ、上記のキラーキャラなどの強いキャラと組むと、ヒロインの好感度上昇率が高くなるというメリットがあるのだ。グッドエンディングを狙うなら、彼らを入れないと難しいぞ（欄外参照）。

Point 3 お金
●使いすぎには注意しよう

お金はカードを購入する以外にも、デートやプレゼント購入などのイベントで必要になる。特に旅行系イベントでは、所持金がないと1人だけ取り残されることになるので、常に1万円前後は残しておきたい。

▼余分なカードは、極力買わないように注意しよう。

▲所持金がないと、デートに誘えてもキャンセル扱いに……。

Point 4 クラブ選択
●パラメータアップには最適

クラブマスは、止まっただけで人気や男気が上がり、パラメータアップ率も高いので（右表では、パラメータ欄の左側が増加、右側が減少、人気・男気の欄は、○が付いていれば上昇）、育成に最適なマス。上げるパラメータの選択はできないが、優先的に育てたいパラメータ→クラブマス、それ以外のパラメータ→パラメータマス、と使えば効率がいい。

▲クラブ系の目押しは難しいものも多いので、何度もやって慣れておこう。

クラブ	パラメータ	人気	男気
サッカー	体力／知性	○	－
野球	体力／知性	－	○
バスケット	体力／知性	○	－
バレー	体力／知性	○	－
陸上	体力／知性	○	－
ラグビー	体力／知性	－	○
水泳	体力／知性	○	－
柔道	体力／知性	－	○
剣道	体力／知性	－	○
テニス	体力／知性	○	－
軽音楽	感性／お金	○	－
管弦楽	芸術／人徳	○	－
美術	芸術／人徳	○	－
天文	知性／体力	－	○
写真	感性／お金	○	－
映研	感性／お金	○	－
漫研	芸術／人徳	○	－
パソコン	知性／体力	－	○
生徒会	人徳／芸術	－	○

ヒロイン別攻略ワンポイント

ここでは、各ヒロインごとの優先的に上げたいパラメータ、①クリアに一番楽なCOMキャラの構成、②ゲーム序盤でのオススメデートスポットなど、ワンポイント攻略をお届けしよう。「なかなか親密になれない！」と嘆いている人は、ぜひ参考にしてほしい。

▲特に、各ヒロインのデートできない期間は覚えておこう。

神藤ゆりか
優先パラメータ
知性・体力

①田中、徳田、河村　②遊園地、ハライタ・キャシーコンサート、下心ブラザーズのコンサート　◎ゆりかは、1年2学期まで転校してこないので注意！

桜井ゆきえ
優先パラメータ
体力・人徳

①田中、水垣、河村　②遊園地、野球「ブレービーズvsガイアンツ」、緑ヶ丘水族館　◎ゆきえは、2年2学期までデートは不可。また野球部入部が攻略前提。

♥リトラバQ&A

Q：Point 2で、「強いキャラと組むと好感度が上がりやすい」とありますが、なぜですか？　強いキャラと組まないとベストエンドは無理ですか？
A：実は、ヒロインはプレイヤーを4人1組で見ている。そして、強いキャラと組むことで4人に対するヒロインの評価が上がり、好感度上昇率がアップするというわけだ。また、ベストエンディングに必要な好感度には、この方法を使わないとまず届かない。つまり、強いキャラと組むのは必須となるぞ。

Point 5 パラメータ

●しっかり上げないと会えない

ヒロインマスでヒロインが登場しない（または会話できない）のは、パラメータによる「足切り」が行われているから（パラメータが一定値を越えていないとダメということ）。特に序盤では、ヒロインマスよりも、パラメータマスやクラブマスでしっかりパラメータの育成を心がけよう。また、この「足切り数値」はステージが進むごとに高くなっていくので注意。

▲ヒロインに会えなかったときに登場するクラスメイトや先生は、足りないパラメータを教えてくれる。すぐにそのパラメータのアップにはげもう。

▲とにかくゲームの序盤にすべきことは、しっかりとパラメータアップをすること。

▲続いて、ヒロインマスで好感度（ヒロインのプレイヤーに対する意識）アップ。

▲ヒロインマスで会話を交わすだけでも好感度は稼げる。会えるときには、必ず会おう。

Point 6 人気・男気の効果

●上位をキープできれば好感度がさらにアップ!

学期末に結果が表示されるプレイヤーたちの人気&男気ランキング。ここでランキングの上位に食い込めば、次の学期でヒロインの好感度上昇率がアップする効果がある。ヒロインによってどちらを注目（もしくは両方）するかは違うが、ランクが高くて不利になることはないので、下を参考に上位を狙ってみよう。

▲学期末ごとに気になる瞬間。両方上げるのはなかなか至難の技だぞ。ちなみに、邪魔系カードの使いすぎは、男気が下がるので注意しよう！

人気の上げ方	男気の上げ方
人気の上がるクラブ（Point 4）に所属、スポーツ系ミニゲームで優勝する、知性・感性・芸術を上げる。	男気の上がるクラブ（Point 4）に所属、ほかのキャラにパラメータ系カードを使う、知性・体力・人徳を上げる。

Point 7 誕生日

●自分で止まらないとダメ!!

ヒロインの誕生日の前には、プレゼント購入のイベントがある。このイベントでは、サイコロの出目が大きい順にプレゼントを購入することができる。ただ、プレゼントを購入しても、自分がヒロインの誕生日マスに止まらないと、プレゼントできない点に注意。また、いくら高価な物を選んだからといって、必ずしもヒロインが喜んでくれるとは限らないのだ。

▲プレゼントは3つしかないので、先着3名しか買えない。当然、お金は必要だぞ。

◀プレゼント購入、誕生日マスの前には、念のためにセーブしておくのが安全策。

Point 8 デートイベント

●好感度を大幅にアップさせるチャンス!

デートは、ヒロインの好感度を一気にアップさせることができるが、デート中の選択をミスすると逆に嫌われかねないという非常にリスクのある行動でもある。普通の恋愛SLGのように「毎週末にはデートして……」という気軽な感覚で行うと痛い目を見るぞ。また、デートはヒロインの好感度が「友達（ゆきえの場合はレギュラー）」以上でないと誘えない。まずはパラメータアップから始めよう。

♥デートの流れ♥

❶電話カードを入手

電話カードは、ヒロインをデートに誘うために必要なカード。まずは、このカードを入手することから始めよう。このカードは、〝デートをできる状態〟ならば、カード購入時の出現率が1／2になるぞ。

❷デートに誘う

電話をかけたら、今度はデート先を決めよう。各ヒロインには、それぞれ好みのスポットがある。ただ、同じ学期中に2度同じ場所は選べない（ほかのキャラと行っていても）。どうしても誘いたい場所があるときは、早めに約束をするのが得策。もちろんお金にも注意！

❸休日マスを通過

ここが見落としやすい点だが、いくら誘いにOKをもらえても、次の自分のターンに、誘った日から一番近い休日を通過しなければ、デートはできない。通過しないとCOMキャラにデートを横取りされるぞ！

絶対デートできない時期も

ヒロインによっては、シナリオの進行上、パラメータなどの条件を満たしていてもデートに誘えない場合があるので注意。また、そのほかにもお邪魔キャラにとり憑かれているときは、誘いたくても誘えないことがある。

❹デート本番

デート本番では、出かける前に性格系カード、終了時に別れ際カードの2種類のカードを使うチャンスがある。前者は、デート中の選択肢の好感度変動率を大きく変えることができる。ここで〝変動率〟と書いたのは、実はマイナス面にも大きく作用する場合もあるからだ。正解を選べばより多くの好感度が、ハズした場合は嫌われて……というハイリスク・ハイリターンなカードなのだ。また、後者も別れ際の演出を決めるカードで、やはりハズレの行動をすると、好感度がマイナスされかねないので慎重に！　見つめるカードは、全員に比較的効果があるぞ。

◀こういったヒロインへの受け答えでも、好感度は大きく変化する。好みを知ろう！

◀手堅くいくなら、カードは使わない方が無難!?

CHECK 相づちとは？

デートでは、ヒロインのメッセージを送る際に、◎＝肯定、△＝曖昧、⊗＝否定、のそれぞれのボタンで、こちらの意思を伝えることになる。このとき適切に対応していないと、好感度が下がってしまう（上がることはない）のだ。その相づちが正しいかは、メッセージウインドウの右上にある表情で判断できるぞ。

▶笑っていればOK、泣いていればピンチ。デートでは、一瞬たりとも気が抜けない。

荻原なな

優先パラメータ
知性・芸術・感性

①田中、水垣、田辺　②ラグビー「明田大学vs早瀬治大学」、緑ヶ丘植物園　緑ヶ丘スケート・ガーデン　◎2年2学期まで、ななをデートには誘えない。

冬月あや

優先パラメータ
芸術・人徳

①田中、水垣、田辺　②緑ヶ丘水族館、アニメ映画「うしろのトロロ」、緑ヶ丘植物園　◎あやとは、1年3学期までデートをすることはできない。

松浦くるみ

優先パラメータ
体力・感性

①田中、小林、徳田　②下心ブラザーズのコンサート、KIZZのコンサート、遊園地　◎1年1学期からデートに誘えるくるみ、初心者向けキャラ？

日向さゆり

優先パラメータ
知性・人徳

①田中、水垣、河村　②ラグビー「明田大学vs早瀬治大学」、ハライタ・キャシーコンサート、遊園地　◎さゆりとのデートは、1年2学期から可能。

♥リトラバQ&A

Q：人気・男気は、各ヒロインによってどちらを注目するか違うとPoint 6にありますが、実際にはどんな感じなんでしょう？
A：人気重視のヒロイン→くるみ、男気重視のヒロイン→ゆりか、ゆきえ、さゆり、平均的に見るヒロイン→あや、なな、という感じ。特にゆきえ、さゆりは、人気をほとんど気にしないので、彼女たちのシナリオでは人気を無視してしまってもいいだろう。ただ基本的にはバランス重視がいいぞ。

ECHO NIGHT#2 眠りの支配者

攻略第2回となる今回は、物語のクライマックス直前まで完全攻略！ 難解な謎もバッチリ解決する!!

発売中 AVG	▶¥5,800 ▶フロム・ソフトウェア
	▶MC(2ブロック)、DS(AC非対応)

暗闇にいることの恐怖感をこれほど強く感じさせるゲームはほかにないんじゃないんでしょうか。ただ、困ったことに撮影した画面写真が暗すぎて使えないことがしばしば。力いっぱい明るくして撮っているのにっ!! もしかしたらちょっとわかりにくい写真もあるかもしれませんが、そのときは編集部宛てにお叱りのハガキを……でも、できれば送らないでネ。こんなとき、ナイトスコープがあったらいいなぁなんて、思ったりして。（青毛野郎）

水路の先にある恐怖…いよいよ終盤突入!!

[illegible]

◀氷柱を避けつつ激流を下り、再び屋敷へ。

POINT A バイオリンは修理して渡す

壊れたバイオリンを直すには…？

ワードローブの収納庫で「壊れたバイオリン」を入手したら、シャワールーム側の寝室にいるスタンリーの魂に話しかける。すると過去世界へ行くので、そこにいる生前のスタンリーに「壊れたバイオリン」を渡そう。このあと現在に戻った際、再びワードローブへ行くと今度は修理の済んだ「バイオリン」が置かれている。このバイオリンをスタンリーの魂に渡すのだ。

▼バイオリンを直さずに渡してしまうと、6つものアストラルピースが手に入らなくなるので注意！

▲収納庫へはこの扉から。しゃがまないと中に入ることができないぞ。

POINT B はく製の部屋に入るには？

ガラス窓から隣室へ

はく製の部屋の扉にはカギがかかっていて、中に入ることができない。しかし、隣のアトリエからなら入ることが可能だ。まず、アトリエに行き、入って右奥にある緑色の画材入れを開け、その向かい側にある伸縮テーブルを引き出そう。それから部屋にある踏み台を使ってテーブルの上に上がり、そこから木箱のほうへ移動してダクトに入る。ダクトにはとくに入手できるものもないので、すぐにもう1つの入口からアトリエに出よう。アトリエに戻ったら、画材入れの上をつたい、ガラス戸のところまで進んで隣の部屋に入るのだ。

▶伸縮テーブルは部屋に入って左奥だ。

◀ダクトには何もないぞ。

▶画材入れの上を通り、隣の部屋へ。

POINT C 最後の配電盤

隠し扉を通る前にカギを入手！

ワードローブにある隠し扉は、馬のオブジェに「角」をはめると開けることができる。その先には大型配電盤があり、「配電盤のカギ」を2つ差すことで屋敷内すべての電気が使用可能になるのだ。ただし、この隠し扉は一方通行。カギを用意せずに隠し扉を通ってしまったら、エントランスホールを通りカギを持ってこよう。

◀老婦人の部屋でのイベント終了後、必ず使用人休憩所に寄って、配電盤からカギを取っておこう。

▶もしカギを忘れてしまったなら、エントランスホールから再びここへ戻ってくることになる。かなり遠回りだ。

地下水路

地下室
①地下水路を下って地下室へ行き、「ハンマー」を入手
②赤い髪の女との会話のあと、机の上の「古びた本」を入手

地下道
③通路奥の引き戸を調べ、中央ラウンジへ向かう

東館一階廊下
④レリーフの前で「ハンマー」を使う

使用人休憩所
⑤「配電盤のカギ」を使い、配電盤を復旧する

ワードローブ POINT A
⑥収納扉を開け、中から「壊れたバイオリン」を入手

使用人寝室(シャワールーム側)
⑦絵のそばにいるスタンリーの魂に話しかけ、過去へ

西館ゲストルーム（過去）
⑧スタンリーに「壊れたバイオリン」を渡す
⑨ゲストルームに行き、赤い髪の女に話しかけ、現在へ

ワードローブ
⑩再び収納庫の中へ入り、「バイオリン」を入手

使用人寝室(シャワールーム側)
⑪スタンリーの魂に、「バイオリン」を渡すと昇天（●）

使用人寝室（食堂側）
⑫部屋に入るとアネット昇天（●）。ポリーの魂が部屋から出ていく

CHECK アストラルピースがもたらすものは？

▲交換できるアイテムは探索に非常に役立つものばかりだ。

▼使った「聖水」は教会の噴水で補充可能。

グッドエンディングを迎えるには、すべてのアストラルピースを集めなければならない。また、集めたアストラルピースを南の波止場にある教会に持っていくと、数に応じて「聖水」などの貴重なアイテムと交換可能。攻略に欠かせない必須要素となる!!

で入手できる アストラルピース

[illegible]

この順番で魂を解放しよう

スタンリー・オズボーン
居場所：使用人寝室（シャワールーム側）
必要条件：「バイオリン」を渡す（「壊れたバイオリン」では×）

アネット・オースチン
居場所：使用人寝室（食堂側）
必要条件：スタンリーを昇天させたあと、部屋に行く

モーリス・ブラウン
居場所：はく製の部屋
必要条件：「固形燃料」と「オイル式ライター」を使い、暖炉に火をつける

使用人休憩所
⑬ポリーの魂に話しかけ、丸テーブルの上の「固形燃料」を入手

アトリエ
⑭画材入れの扉を開ける
⑮伸縮テーブルを引き出し、踏み台を使ってダクトへ
⑯ダクトを通り、画材入れの上から奥のガラス戸を開け、はく製の部屋へ
POINT B

はく製の部屋
⑰暖炉の薪に「固形燃料」を投げ入れ、「オイル式ライター」で火をつける
⑱モーリスの魂が昇天(●)。イスの上の「懐中時計」を入手

使用人休憩所
⑲ポリーの魂に「懐中時計」を見せると、ポリーの魂は外へ

老婦人の部屋
⑳部屋に入るとポリーの魂が昇天(●)。「角」を入手
㉑ヘレンの魂に話しかけ、過去へ
㉒過去世界で机の上の「麻袋」を入手すると現在へ

庭園管理室
㉓肥料のつまった麻袋の前で「麻袋」を使い「麻袋肥料入り」を入手

老婦人の部屋
㉔植木鉢に「麻袋肥料入り」を使うとヘレンの魂は昇天(●)し、「クロッカスの花」を入手

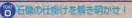
ワードローブ
㉕馬の頭に「角」をはめ込み、隠し扉を開ける

東館二階廊下
㉖大型配電盤を開け、2つの「配電盤のカギ」を差して配電盤を復旧させる
POINT C

倉庫
㉗「ロウソク」を取ってラリーの魂に渡し、「プレート」を入手する

ジム
㉘「狼のメダル」を装備して一番左のロッカーの中にいるカートの魂に話しかけ「羊の金貨」を入手。カートの魂は昇天(●)

東館二階廊下
㉙プレートを使って石像の仕掛けを解き、扉を開ける
POINT D

POINT D 石像の仕掛けを解き明かせ!

すべての像の向きを同じ方向に

館主執務室へ入るには、4つの石像を回転させて同じ向きにし、しかもすべての石像がドアに背を向いた状態にする必要がある。この仕掛けを解くには、倉庫で手に入る「プレート」が必要になってくる。「プレート」を像の台座にはめるとその石像だけが動かなくなるので、その仕組みを利用して石像の向きをそろえるのだ。

▶仕掛けを解くと巨大な目が閉じる。

解法例 Ⓐの石像にプレートをはめ、1回動かす▶Ⓑの石像にプレートをはめ、2回動かす▶Ⓒの石像にプレートをはめ、3回動かす▶解除!

POINT E 残る2つの金貨を入手

見つけにくい子どもはここにいる

隠れている子どもは残り2人。1人は館主執務室の机の下にいる。部屋の電気はつかないので、机の上のしょく台に「ロウソク」を使って周囲を明るくする必要がある。もう1人は、ジムの一番左にあるロッカーの中。ただしロッカーが開くのは、子どもが寝てしまう夜の9時から朝の4時の間だけ。

▼ステータス画面で時間を確認しよう。

▲「ロウソク」がないと当然、発見は不可能。

POINT F イスの位置で勝敗が変わる

レオンに勝たせてあげよう

娯楽室の電気をつけると、3人の男の魂が入ってきてポーカーを始める。彼らをダンスホールで待つ妻たちのもとへ行かせるには、レオンの魂を勝たせなければならない。まずは「クローバーのイス」と「スペードのイス」の位置を交換してから電気をつけよう。これでポーカーは終了し、3人とも部屋から出て行くぞ。

▲イスは床の枠の中に入っていれば、向きは気にしなくていい。

POINT G アルバートに発見される前に隠し部屋へ!

先に隠し部屋を開けておくこと!

ここでは、奥の扉を開けようとすると、アルバートの声が聞こえたあとに本人が出てくる。彼に見つかると現実世界に戻されてしまうので、声が聞こえてから出てくるまでの間に「慟哭の仮面」を壁のフックにかけて、開いた隠し部屋の中へ逃げ込もう。また、仮面をフックにかけてから扉を開ければ、余裕で隠れることが可能だ。

▶現実世界の仮面の部屋・寝室は危険。「イヤリング」を入手するまで行くな!

▲現実世界の仮面の部屋・寝室の扉を開けると過去へ。

▶現実世界で壁に仮面をかけておいても、過去世界の隠し扉は開かないので注意!

館主執務室
㉚机の上のしょく台に「ロウソク」と「オイル式ライター」を使って火をつける
㉛「狼のメダル」を装備して机の下のダニエルの魂に話しかけると昇天(●)。「羊の金貨」を入手

娯楽室
㉜スペードのイスとクローバーのイスの場所を交換し、部屋の電気をつける

ダンスホール
㉝ダンスをしていた6人の魂が昇天する(●)。落ちている「館主夫人のカギ」を入手

館主夫人私室
㉞奥の扉の前で「館主夫人のカギ」を使い、扉を開ける

館主夫人寝室
㉟サラの魂に話しかけると過去へ
㊱過去世界で、ベッドの上の「慟哭の仮面」を入手するとイベントが発生。現在へ戻る

仮面の部屋
㊲部屋奥の扉を開け、過去へ

仮面の部屋(過去)
㊳壁のフックに「慟哭の仮面」をかけ、隠し扉を開ける
㊴再び部屋の奥を調べ、アルバートが出てくる前に隠し部屋へ入る
㊵イベント後、巨大な仮面の口を開け、中にある「仮面の部屋のカギ」を入手する
㊶「仮面の部屋のカギ」を使って部屋奥の扉を開け、中へ入る

仮面の部屋・寝室(過去)
㊷落ちている「松の実」を入手すると、現在へ戻る

倉庫
㊸ラリーの魂に「松の実」を渡すと昇天(●)。「イヤリング」を入手

仮面の部屋・寝室
㊹メイドの亡霊に「イヤリング」を使い、昇天させる
㊺部屋のスイッチを操作し、隠し階段を出現させる
㊻東館北階段室へ行き、隠し階段を昇って屋上へ

次号ついに悪夢は終局を迎える…

ポリー・ハンクス
居場所:老婦人の部屋
必要条件:使用人休憩所で「懐中時計」を見せたあと、老婦人の部屋へ行く

◀はく製の部屋で入手した「懐中時計」をポリーに見せよう。そのあと彼女を追って老婦人の部屋に行くと彼女は昇天する。

ヘレン・クランシー
居場所:老婦人の部屋
必要条件:植木鉢に「麻袋肥料入り」を使う

▼「クロッカスの花」を忘れずに入手しよう!

▲庭園管理室で麻袋に肥料を入れる。

カート・デンシャム
居場所:ジム
必要条件:午後9時から午前4時の間に一番左のロッカーを開け、「狼のメダル」を装備した状態で話しかける

ダニエル・ワトキンズ
居場所:館主執務室
必要条件:机の上のしょく台に、「ロウソク」と「オイル式ライター」で火をつけ、「狼のメダル」を装備した状態で机の下にいるダニエルに話しかける

レオン・クランシー、キャスリーン・クランシー、マービン・ハミルトン、シンシア・ハミルトン、アンソニー・ロジャース、マーガレット・ロジャース
居場所:ダンスホール
必要条件:ポーカーのイベントクリア後、ダンスホールへ行く

ラリー・トラビス
居場所:倉庫
必要条件:「松の実」を渡す

Meremanoid～マーメノイド～

連載企画に続き終盤戦もフォロー！　感動のストーリーを味わうプレイガイドとして活用してほしい。

発売中 RPG ▶¥5,800 ▶エクシング・エンタテイメント ▶MC(1～4ブロック)

というわけで、連載企画に続いてHow To Win版『マーメノイド』攻略編です。5章までの攻略となってますが、今回でとりあえず終了となります。残る最終章は、これまでに積んできた知識と経験で乗り越えてくださいね。シナリオやセリフ回し、ミュージカル調の演出など、かなりクセの強い作品ですが、個人的には非常に楽しめました。「近頃、正統派ファンタジーRPGって見なくなったよね」という人にはオススメです。（袋）

真相へと迫る4章&5章をチャート攻略

全6章で構成される『マーメノイド』の攻略も、ついに佳境となる4、5章へと突入！　ストーリーの裏側に隠された謎へと肉薄するぞ。そこで今回もストーリーチャート&ボス戦ワンポイント攻略のおなじみのメニューでお届けしよう。また、おまけデータ編として、必殺技&魔法の詳細データも掲載。これからラストに向けて、ますます激しくなる戦闘に勝ち残るためにも、ぜひ覚えておきたい。

▼これまで謎に包まれていたアーディンの正体。ついに明らかにされるときが……!?

▲狂気に支配される、この世界の黒幕たち。はたして世界の運命はどうなるのか……？

第4章 過去より呼びかける声

中盤最大の長丁場シナリオ

4章は、これまでの章2つ分くらいのボリュームがあるシナリオ。右で攻略したボス戦以外にも2回の強制バトルもあり、かなり気の抜けない展開となる。また、途中でティアラが抜ける（チャート28）局面もあるので、ティアラをメインメンバーにしていた人は、ほかのメンバーをボス戦までに鍛えておこう。

◀チャート8の短剣は、兵士の右側の柱の根元にある。根気よく調べよう。

▲チャート13、15の強制バトルでは、エナジーボールがまたまた役に立つ。

▲霊峰の里での買い物は、壊滅（チャート25）前に忘れずに済ませておこう。

▲炭坑（チャート26）に登場するクックローティは「岩雪崩の書」を落とす。

第4章シナリオ進行チャート

1. 4章オープニング
2. バルバル火山帯から城塞都市バルデスへ
3. ルル、レジーヌと会話（ギリアムの話）
4. ふたたびルルと会話（リアンの手紙を入手）
5. 牢屋番のロアンと会話（リアンの手紙を渡す）
6. 牢屋の中でギリアムと会話（救出の話）
7. ミーナと会話（抜け道の話）
8. 「運命の火」の広場で虹色の短剣を入手
9. 短剣をニーナに渡して公使館の中へ
10. 暖炉の下からさんごの髪飾りを発見
11. 公使館外でミーナと会話（日記の話）
12. 再び公使館の中へ
13. 机の下からエリーシャの日記を入手（賞金稼ぎとのバトル）
14. 牢屋に行くとルルから「ギリアムの処刑が始まる」と聞かされる
15. 「運命の火」の広場でギリアムの処刑を止める（衛兵とバトル）
16. 霊峰の里の場所をギリアムから聞き、炎の護符と紹介状を入手
17. アイズマンの回想イベント
18. アルマンティア氷山帯を抜けて霊峰の里へ
19. クリムトにアーディンが「伝説の破壊者」だと言われる
20. 大騒ぎになり封印の洞窟へ逃げる一行
21. 洞窟でランプレオとバトル
22. 1度里から退却、バルデスへ向かう
23. バルデスで住人から炭坑の奥にバケモノがいると聞く
24. ルルと会話後、彼女は炭坑へ向かう
25. 公使館でガイアと再会　霊峰の里が破壊されたことを聞く
26. バルデスを追放されるが、ルルが炭坑から戻らないことをレジーヌに聞き、炭坑へ向かう
27. 炭坑の奥でルルを発見（ガラムシャラムとバトル）
28. 魔獣の毒を受けたティアラを公使館に預ける（ティアラがパーティから外れる）
29. フルピナ草の新芽を取りに子守り渓谷へ
30. 渓谷にフルピナ草はなく、実家に植えた種がフルピナ草だと聞く
31. 七色さんごの村の実家で、フルピナ草の新芽を入手
32. 解毒薬を調合するため、メーエリアのヤムナのところへ
33. 解毒剤入手後、バルデスへ
34. バルデスのゲートでマーデ&マーナと遭遇（強制バトル）

第4章終了

チャート No.21 ランプレオ

強力な魔法攻撃に注意！

HPが高く（これまでのボスの倍近く）、使用頻度は低いものの「ディメンション」の魔法が超強力。残りHPを150くらいキープしつつ、食らったら即回復しよう。

▶アクアパラダイスなど、強力な呪文で押していこう。

チャート No.27 ガラムシャラム

「岩石落とし」の連発に注意！

ランプレオ戦で入手した「ディメンション」を中心（地属性攻撃は×）に、魔法で攻めていこう。また攻撃力が高いので、「ガードアップ」を使うのも効果的だ。

▶一撃必殺の威力を持つ「岩石落とし」が怖い。気付け薬を多めに。

チャート No.34 マーデ&マーナ

違うのはHPの高さだけ

基本的な攻撃方法は3章と同じだが、やはりHPが2人とも倍以上になっている。相変わらずマーナの「炎の裁き」がイタイので、優先的に倒してしまうようにしよう。

▶ティアラがいないのがキツイ。全員に回復魔法を覚えさせよう。

第5章 小さき傷から事は生まれる

イベント中心のシナリオ

イベントの連続で、息のつけない5章。実際に行動できる部分は、最初のバルデスの街〜ガイアの船に乗る（チャート4）までと、ジハイド研究所〜マーサとの戦闘（チャート6〜8）部分。1度ガイアの船に乗って研究所に着いてしまうと、後戻りはできない。装備品の買い忘れなどはないか、もう1度確認しておこう。

▲レベルが低いと感じたら、宿屋を拠点に経験値稼ぎ！ 26〜28はほしい。

▲シナリオの謎や世界観に関わるイベントの連続！ 見逃さないように。

▶グレイファイターが落とす雷風の書は、必ずゲット。

▲アイズマン戦は、こまめに回復しながら戦えば、楽勝。

第5章 シナリオ進行チャート

1. 公使館でティアラに解毒剤を飲ませる
2. アイズマンとマザーのイベント
3. マーサの導きでジハイド研究所へ
4. ガイアの船で、研究所がある世界の裂け目へ
5. ジハイドの独白イベント
6. 研究所の4つの部屋、"忘却""探求""思考""発掘"で鍵を入手（バトルあり）
7. 研究室の扉を4つの鍵を使って開ける（思考→探求→発掘→忘却の順番）
8. ジハイド＆改造されたマーサと遭遇（強制バトル）
9. ジハイドが自爆装置を起動 アイズマン登場
10. アーディンとアイズマンの一騎打ち その途中で研究所が爆発、2人は地の底へ落下
11. 地の底で伝承の本とジハイドの指輪を発見、真相を知るアーディン
12. ガイアの船で仲間は全員脱出、アーディンは1人で狩場奥の遺跡へ
14. セーラに呼ばれ、仲間とともにバイエアの神殿へ向かう

第5章終了

チャート No.6 VS アルギナス

属性の違う4体の魔獣！

研究所にある4つの部屋に登場し、それぞれ忘却＝火、探求＝風、思考＝水、発掘＝地の属性を持つ。HPも高く、属性に対応した全体魔法も使ってくる強敵だ。

◀属性を意識しないで攻撃できるディメンションが効果的。

チャート No.8 VS マーサ

最凶の敵、現る……!?

HPは全ボス中最高。ただ、攻撃力そのものは低いので、1人を回復役に専念させ魔法中心で戦えば、それほど苦戦はしないぞ。「スピードダウン」などで動きを遅くするのも、有効だぞ。

◀鬼の連撃だけは要注意！気付け薬か「レイズデッド」の用意を忘れずに。

マーサ

ティアラの友人だったが、姉（マーデ＆マーナ）を殺され自らも改造戦士となった……。

役に立つ おまけ データ編 DATA

今回は、必殺技・魔法一覧の詳細バージョンをお届けしよう。ここで紹介するのは、すべてお店で売っているアイテム。終盤は属性を持つ敵も多く登場するので、町での買い物を忘れずに、各属性の技をまんべんなく使えるようにしておいたほうがいいぞ。なお、◎印がついているのが、4＆5章で初めて登場するアイテムになっている。

▲ティアラは、メンバー中で特に魔法（特殊）攻撃力が高い。ガンガン魔法を覚えさせよう！

◀必殺技は、ボス戦などで「とにかく先制攻撃をしたい！」ときなど、局面を選んで使おう。

第5章までに修得できる必殺技リスト

必殺技名	属性	範囲	消費HP/MP	修得可能武器	修得前提条件
エナジーカッター	—	単	20／30	トウボクの剣	斬りつつ突く（斬る＋斬る＋突く）
サイコクラッシュ	—	単	40／40	大トビウオの剣	斬打ち突斬る（斬る＋突く＋突く＋斬る）
ブレード・ロー	—	単	35／5	ノコギリ鮫の大剣	突き斬り刻む（突く＋斬る＋斬る）
ヘキサ・フランジ	—	単	50／30	水晶の大剣	突き斬り打つ（突く＋斬る＋突く）
フィアスレイヴ	—	単	70／5	◎黒曜石の大剣	突斬り斬刻む（突く＋斬る＋斬る＋斬る）
ダブルウェイブ	—	単	40／20	ナナイロ貝の短剣	斬り打ち斬る（斬る＋突く＋斬る）
スルー・スロー	—	単	50／30	ベッコウの短剣	突き斬り打つ（突く＋斬る＋突く）
クロス・スナイヴ	—	単	60／30	◎鉄の短剣	突き斬り刻む（突く＋斬る＋斬る）
スゥイングバット	—	単	40／5	流木の杖	三連続で叩く（叩く＋叩く＋叩く）
ゴーストスィーパ	闇	単	30／40	降霊の杖	三連続で突く（突く＋突く＋突く）
ブラストスフィア	風	単	30／50	大カブトガニの槍	三連続で薙ぐ（薙ぐ＋薙ぐ＋薙ぐ）
3イヤーズキラー	—	単	80／10	◎イッカクの槍	突刺しまくる（突く＋突く＋突く＋突く）
ブロヴォウキング	—	単	20／10	アンコウのロッド	三連続で叩く（叩く＋叩く＋叩く）
フォースエレジー	魔	単	30／60	◎紫水晶のロッド	叩割り突通す（叩く＋叩く＋突く＋突く）
バルーンファイト		単	40／10	フグの革のグラブ	U・パンチ（アッパー＋パンチ）
ソー・エナジー	電気	単	50／20	クラゲのグラブ	三連続パンチ（パンチ＋パンチ＋パンチ）
スイングハンマー	—	単	70／7	◎ダイヤの槌	振下しまくる（振る＋振る＋振る＋振る）
モール・ダイブ	地	単	50／10	大ジャコの爪	三連続で突く（突く＋突く＋突く）
フィアスラッシュ		単	70／5	サメの牙の爪	突き斬り連撃（突く＋斬る＋突く＋斬る）
クラッシュハーツ		単	60／10	◎怒りの鉄の爪	突打ち斬打つ（突く＋突く＋斬る＋突く）

第5章までに修得できる魔法リスト

魔法名	属性	範囲	消費MP	修得可能魔法書	販売場所・値段	効果
エナジーボール	魔	単・全	8	魔力弾の書	七、エ（350）	魔力の弾で攻撃
スクワートアロー	水	単	6	水の矢の書	七、エ（280）	地面から熱湯を噴出させ攻撃
アクアパラダイス	水	単・全	20	水泡の書	エ（1500）	巨大な水泡で相手を包む
コール・フレイム	火	単	6	魔炎召喚の書	エ（500）	魔方陣から地獄の炎を召喚
メイルストーム	風	全	30	大渦潮の書	べ（800）	巨大な渦潮に相手を巻き込む
ライトニング	電気	全	20	雷迅の書	べ（1000）	電流で攻撃、マヒ効果あり
アイスコフィン	冷	単	8	氷柱の書	エ（800）	敵を氷に包み込む、マヒ効果あり
ヒールライト	—	単・全	5	癒しの書	七、エ（200）	聖なる力で仲間のHPを回復
キュアーヒール		単	8	治癒の書	エ（500）	身体の異常を治療する
リムーブ・カース	—	単	10	◎解呪の書	霊（500）	呪われた仲間を救う
レイズ・デッド	—	単	30	◎復活の書	霊（2000）	戦闘不能になった仲間を回復
スリープ		単	5	催眠の書	エ（300）	敵を眠らせる支援魔法
アタックアップ	—	単	7	◎戦力の書	バ（800）	剣の精霊を召喚し、攻撃力アップ
ガードアップ	—	単	7	◎守力の書	バ（800）	盾の精霊を召喚し、防御力アップ
マジックアップ	—	単	7	◎魔力の書	バ（800）	魔力がアップする結界を作り出す
マジックガード	—	単	7	◎魔力壁の書	霊（800）	魔力の壁を作り、魔法抵抗力アップ
スピードアップ	—	単	10	◎高速化の書	バ（1200）	任意のキャラの行動速度を早める
スローダウン	—	単	10	◎低速化の書	バ（1200）	任意のキャラの行動速度を遅くする

※表中の魔法の入手場所は、以下のように略しています。
七→七色さんごの村、エ→メーエリア、べ→メーベガス、バ→バルデス　霊→霊峰の里

スペクトラルフォース 愛しき邪悪

迫力の戦闘シーンと、個性的な武将たちが魅力の戦略SLGを、戦闘のコツを中心に大攻略！

発売中 SLG	▶¥5,800 ▶アイディアファクトリー ▶MC（3ブロック）、DS（AC非対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームの最大の見どころは、なんといっても1000人対1000人の戦闘シーンでしょう。合計2000人がうじゃうじゃと戦うさまを見ていると、アリの巣に水を入れ、逃げ回るアリをながめて楽しんだ幼少のころが思い出されます。まぁさすがに2000匹もアリはいませんでしたけどね。冗談はさておき、実際早めに1000人の部隊を作っておくと序盤の戦闘が非常にラクになります。早めに国力を高めて1000人の部隊をたくさん作っておきましょう。　（うま）

1000vs1000の激戦に生き残り、乱世を治める虎の巻！

シリーズも3作目を数えるSLG『スペクトラルフォース』。今回から新しく登場した要素もいくつかあるけれど、まずは基本をガッチリ勉強しておこう。国力の貧弱な序盤でも互角以上に戦える戦闘のコツと、隠れた立役者・在野武将のデータを一気に掲載するぞ。これを読んで、ネバーランドの制覇を目指そう！

覇道をゆけ!!

戦略を駆使して

▶合計2000人もの兵士が戦う姿は圧巻!!

◀必殺技のアニメーションもパワーアップしたぞ。

国政 国を治める3つのポイント

いくら領土を広げたいといっても、ただやみくもに隣国に攻め入ったところで勝てはしない。ヘタをすれば戦闘直後の疲弊した状態を逆に攻め込まれ、滅亡してしまうこともありうる。そこで、ここでは戦闘を仕掛ける際の下準備を紹介する。兵士の少ない序盤は積極的に使っていこう。

①同盟を使え！

敵から攻め込まれる危険を少しでも減らすため、序盤は同盟コマンドを積極的に活用しよう。一度同盟を結んでしまえば、一部の例外をのぞいて（相手国の君主が好戦的・かなりの戦力差がつく・など）破られることはないからだ。

②敵が攻めるのを待て

戦争をしかけるタイミングは、相手国がほかの国と戦闘を行なったあとが最適。敵の兵力が減っているので、こちらの犠牲も最小限ですむ。また、有能な武将を説得して敵部隊もろともこちらに引き込み、総兵士数を減らすのも有効な手だ。

③説得を狙え！

説得の成否に影響する要素は、敵武将の忠誠度、説得に向かった武将の魅力、そして運だ。忠誠度の低い武将を狙って魅力の高い武将をぶつければ、成功率も高くなる。どうしてもうまくいかないなら、セーブ＆リセットで根気よく。

戦術 中盤までの基本戦術

下準備が終わったら、いよいよ攻撃だ。しかし、序盤は兵士の数が少ないので、正面からまともに戦いを挑んでも勝つことが難しい。また、たとえ野戦に勝利しても、そのあとの攻城戦にも勝利しなければ本当に勝ったとは言えないのだ。そこで、ここでは序盤から中盤までの基本戦術を、4つの状況ごとに分けて攻略していくぞ。圧倒的兵力による人海戦術が使えるようになるまでは、この攻略を参考にして戦おう。

▶序盤は味方の兵士の数が少ないので、的確な戦術と判断力が問われる。

◀国力が上がれば兵士の数を増やせる。圧倒的な兵力で敵を打ち破れ！

野戦

ゲーム序盤：撹乱戦法で敵を撤退させろ！

兵力の差が激しい序盤戦では、正面から激突するのは得策ではない。むしろ、全滅の危険性が高いので避けたほうが無難。そこで使いたいのが撹乱戦法だ。この陣形は攻撃力は高くないが、相手の士気を下げる効果がある。士気が0になると敵は撤退するので、そのまま攻城戦になだれこめるのだ。序盤の敵はもともと士気が低いので、特に有効な戦術と言える。ただし注意が必要なのは、撹乱戦法は兵士の数が100人未満でないと選択できないこと。あえて兵士数が100人未満の部隊を作っておき、撹乱戦法を駆使して敵を撤退させよう。

▲無駄な血を流さないために撹乱戦法を活用しよう。

ゲーム中盤：一点集中！ 1000人の圧力!!

いくつかの国を攻め落とし、少しずつ国力が増強されてきたら、配下の兵士数もかなりの数になってきたはず。そこで、ある程度兵士を集めたら、圧倒的な戦力で一気に敵を叩きつぶす戦法にシフトしよう。具体的には、まず、武力の高い武将1人にひたすら兵士を集め、とにかく1000人に近い精鋭部隊を作ってしまう。戦闘が始まったら、その1部隊だけで戦闘を乗り切るくらいのつもりで戦う。なぜなら、敵の部隊を1つ倒しても必殺技ゲージは継続され、士気も高まっていくので、続けて戦えるならそれが一番だからだ。

▲士気が高ければわずかな部隊での突破も可能。

攻城戦

ゲーム序盤：少ない兵士で城攻めをしよう！

城攻めも野戦と同様で、やはり序盤は真正面から攻めても落とせる可能性は低い。逆に敵の抵抗にあって味方の部隊に損害が出るだけだ。そこで、序盤の攻城戦はひたすら説得を続けてみよう。説得を使った場合は味方の兵士に損害が出ることもないし、極めて少数の兵士でも成功させることができるからである。また、攻城戦の際に説得を試みるならば、最初から最後まで説得を選択しておくこと。ただでさえ説得は成功率が低いので、徹底することが重要なのだ。なにごとも中途半端は禁物である。

▲説得用の部隊は、知力の高い武将に任せよう。

ゲーム中盤：一転して大攻勢を仕掛けよう！

中盤以降の攻城戦攻略として、てっとり早い方法は攻城戦専用の1000人部隊を温存しておいて、攻撃をしかけるというものだ。しかし、中には堅い防御を誇る城もある。その場合はやはり説得を活用しよう。目安としては、城壁値が7000ぐらいまでなら通常の攻撃、それ以上の城に対しては、敵の宝物庫から奪ったアイテムで知力を最大まで上げた武将で説得してみよう。また、決戦を挑む前に、敵戦力に探りを入れるために戦っておくのもよい。説得、攻撃両方のコマンドを選択しておいて、ゲージの減りが激しいほうを後日使おう。

▲どのコマンドが有効か、しっかり見極めよう。

権謀 もうひと工夫で戦闘は楽になる

1000人の大部隊を用意しても、ヘタな戦法をとっては返り討ちにあう危険が高い。戦闘での勝敗は陣形の選択によって決まることが多いので、それぞれの陣形に設定されている長所と短所をしっかりと把握しておこう。相手の陣形を読むことができれば、勝利はより確実なものとなるのだ。具体例を挙げると、敵は必殺技ゲージが1つでもたまるとすぐに使ってくることが多い。そこで敵のゲージがたまったら対魔戦法を使おう。また、兵士数が100人を切ると撹乱戦法を使ってくることが多いので、士気の低い陣形は×。

◀敵の陣形を予測して、最適な陣形を決定していく。

◀陣形選択の失敗は、最悪の事態に直結する。

●戦闘の理想的進行例●

敵国主の性格によっても陣形の使い方は変わってくる。そこで、ここでは魔王軍の武将バイアード13世（以下13世）との戦闘を例にとって説明を進めよう。1、2ターン目、13世は必殺技ゲージが足りないので攻撃陣形をとる。こちらも攻撃陣形で応戦しよう。3ターン目になると通常の敵なら必殺技を使用してくるが、13世は天候を闇に変えてからの連続技を狙っているので、ここも攻撃陣形でいい。4ターン目にゲージが[illegible]たまると13世は[illegible]を使うが、ノーダメージの技なので、ここで[illegible]だ。

CASE 1：敵がバイアード13世の場合

ターン	[illegible]	ゲージ	[illegible]	ゲージ
1	攻撃陣形	0	攻撃陣形	0
2	攻撃陣形	0.8	攻撃陣形	0.8
3	攻撃陣形	1.6	攻撃陣形	1.6
4	波状陣形	2.4	必殺技（闇門）	2.4
5	攻撃陣形	3	撹乱戦法	1

在野武将一覧表

説得以外にも武将を増やす方法がある。それが探索だ。探索で仲間になる武将はたくさんいるうえ、中には非常に強力な武将もいる。以下の表を参考に、在野武将の情報をチェックしよう。

表の見方

武＝武力　知＝知力
魅＝魅力　外＝外交力
忠＝忠誠心
思考パターン＝その武将の性格を示す

兵種は、武将が連れている兵士の種類を示す。備考は登場の条件を明記している。「××滅亡時」とある場合は、その年号までに対象の国を滅亡させておくと在野に下ることを示す。

名前	武	知	魅	外	忠	思考パターン	兵種	必殺技1	必殺技2	必殺技3	備考
アーチャ	1	2	1	3	4	やや温厚	魔法生物	殺意の呪い	爆炎の呪文	殺界の呪い	
アル	2	4	3	2	4	温厚	村人	気功弾	治癒の祈り	水界の呪文	1004年以降在野武将（無名兵団滅亡時）
エツマル	2	3	3	3	3	温厚	村人	治癒の祈り	なし	なし	
エリシオン	4	2	3	2	3	やや温厚	ナイト	龍爪斬	剣魔連斬	裏奥義・封神閃	
桜水	4	3	2	3	1	普通	足軽	剣魔連斬	氷界の呪文	裏奥義・封神閃	
大蛇丸	5	3	5	2	4	普通	足軽	壱之太刀辻風	返し刃双竜閃	皇竜轟雷掌	1005年以降在野武将（ムロマチ滅亡時）
ガイザー	4	2	3	2	2	荒い	ナイト	剣魔連斬	殺意の呪い	ランシュバイク	
ガイザン	2	4	2	4	4	普通	ドウム兵	気功弾	来霧	召喚ゴーレム	
キャンセル	3	2	2	2	4	やや荒い	ネコ	龍爪斬	気功弾	剣魔連斬	
グレーシャトラ	2	4	3	4	1	やや荒い	魔法生物	炎の呪文	殺界の呪い	邪神ヘルズジーン	
グロミュー	4	3	1	1	3	やや温厚	ナイト	剣魔連斬	爆炎の呪文	裏奥義・封神閃	1003年以降在野武将（クリアスタ王国滅亡時）
ゲーリィ	4	1	1	2	5	普通	カエル	降雨	水界の呪文	天魔命水	
ケムリス	1	5	2	3	1	普通	魔法生物	殺意の呪い	大地界の呪文	天魔念呪殺	
ゲムルグ	4	1	1	1	3	荒い	戦士	気功弾	剣魔連斬	烈衛練功弾	
ゲラ	2	4	1	3	1	普通	ゴブリン	炎の呪文	爆風の呪文	召喚ゴーレム	
ゴルファス	4	1	1	1	1	温厚	野獣	龍爪斬	剣魔連斬	天魔爆雷	
ザキフォン	4	2	1	1	5	温厚	ナイト	治癒の祈り	剣魔連斬	裏奥義・封神閃	1005年以降在野武将（神聖皇国滅亡時）
ザップ・ロイ	2	4	3	2	1	やや荒い	魔法生物	雷の呪文	爆雷の呪文	レリエル	1006年以降在野武将（クリアスタ王国滅亡時）
ザリアン	3	3	2	2	3	荒い	スケルトン	殺意の呪い	大地の呪文	大地界の呪文	
シーフォーム	3	2	2	2	3	荒い	野獣	龍爪斬	爆炎の呪文	剣魔連斬	
ジェダ	3	1	2	2	3	普通	翼戦士	殺意の呪い	殺界の呪い	ウインダール	
シグマ	3	5	2	3	2	温厚	魔法生物	雷の呪文	爆雷の呪文	天魔爆雷	
シャロン	2	3	3	3	4	温厚	戦士	気功弾	回復の祈り	流星雨の呪文	
ズーバッグ	2	5	2	3	2	やや温厚	野獣	大地の呪文	治癒の祈り	天魔命水	
スタリナ	1	3	4	2	3	温厚	ネコ	大地の呪文	天魔慈愛祈	天魔守地	
セイム	4	2	3	2	3	普通	村人	龍爪斬	剣魔連斬	天魔爆炎	
ソフラン	1	4	4	1	5	温厚	村人	魔法空間	天魔慈愛祈	アクエリア	
タムタム	2	1	2	2	1	やや荒い	カエル	降雨	気功弾	烈衛練功弾	
チク	1	5	3	3	3	温厚	村人	来霧	気功弾	烈衛練功弾	1005年以降在野武将（ドウム解放軍滅亡時）
トーチカ	4	1	5	3	3	やや温厚	ネコ	気功弾	回復の祈り	うさぎ天国	
念仏秋山	2	1	1	5	3	やや温厚	ニンジャ	静寂	治癒の祈り	流星雨の呪文	
バザマ	4	1	2	4	1	荒い	野獣	烈衛練功弾	大地界の呪文	天魔守地	
ヒロ	5	4	4	3	1	荒い	スケルトン	魔招・煉獄	烈火死霊斬	魔界粧・轟炎	1003年以降在野武将（ムロマチ滅亡時）
フェイフ	4	3	3	3	2	普通	拳法使い	気功弾	烈衛練功弾	天魔疾風	
フラット	3	3	2	5	3	普通	野獣	気功弾	烈衛練功弾	天魔念呪殺	
ブリガトー	3	2	1	1	1	やや荒い	ゴブリン	水の呪文	龍爪斬	水界の呪文	
プリモリン	3	1	1	2	1	荒い	ゴブリン	降雨	剣魔連斬	烈衛練功弾	
ブルームーン	2	3	1	3	3	普通	エルフ	龍爪斬	剣魔連斬	天魔爆雷	
不如帰	3	3	4	3	5	普通	ニンジャ	龍爪斬	剣魔連斬	天魔疾風	1005年以降在野武将（ムロマチ滅亡時）
マーク	1	1	1	3	3	普通	カエル	降雨	水の呪文	水界の呪文	
マハラージャ	2	4	1	3	1	普通	村人	なし	なし	なし	
ミリオン	4	3	2	2	5	普通	ナイト	治癒の祈り	剣魔連斬	裏奥義・封神閃	1001年にガンマッハが変化
ミリス	3	3	3	2	2	やや温厚	魔法生物	水の呪文	剣魔連斬	天魔命水	
ミンク	2	3	4	4	3	やや温厚	ひよこ虫	治癒の祈り	うさぎ天国	回復の祈り	
ラーデゥイ	4	3	2	3	3	普通	ナイト	剣魔連斬	流星雨の呪文	Fワールウィンド	1004年以降在野武将（クリアスタ王国滅亡時）
ラビスター	1	2	4	1	3	温厚	ひよこ虫	治癒の祈り	回復の祈り	うさぎ天国	
ルーボーグ	3	2	4	3	4	やや温厚	戦士	気功弾	烈衛練功弾	天魔守地	
レイナ	4	3	4	2	3	やや温厚	戦士	炎の呪文	陽光	天魔慈愛祈	
壱号	3	4	2	3	5	普通	ドウム兵	来霧	烈衛練功弾	瞬殺光波	
弐号	3	1	1	1	5	やや荒い	ドウム兵	気功弾	烈衛練功弾	瞬殺光波　改	
零号	4	3	1	2	5	普通	ドウム兵	気功弾	烈衛練功弾	瞬殺光波	

実況パワフルプロ野球'99開幕版

レアな特殊能力の獲得方法や、初心者にもプロにもお役立ちのサクセスの見本プレイを大公開!!

発売中 SPG ▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC(2〜9ブロック)、AC(DS対応)

おなじみダイジョーブ博士。『'99』では出現したら迷わず能力アップの手術を。失敗すれば選手生活絶望のダメージだけど、成功すれば練習半年ぶん近いパワーアップができるのだ。また手術を失敗すると後日、看護婦さんがすーぱー回復薬を持ってきたり、ゲドー君の正体がわかったりというレアなイベントが発生することもある。今回の育成カレンダーはこれを見本にプレイすれば誰でも強力な選手を育成できる究極版だ。（ゲルニカ花子）

欲しい特殊能力はコレで狙い撃ち!!

レアな特殊能力を確実にGETしよう!

「特殊能力って、経験点で買えるもの以外はなかなかつけられないよねぇ？」な〜んて言ってるそこのアナタ！　レアな特殊能力でも獲得条件をちゃんと知っていれば、確実につけられますぞ。確率の高いものも含めてドーンと教えちゃいましょう。

満塁男
条件 ●試合で満塁ホームランを打つ

野球超人伝で獲得できる超レアな特殊能力だけど、実は試合でも条件を満たせば、必ず獲得できるのだ。といっても、実技のうまい人じゃないとちょっとキツイ。狙い目はキャプテンになったあとだ。自分の打順を考え、ランナーをためておこう。予選1、2回戦の相手なら、1試合で最低1回は満塁のチャンスを作れるし、ホームランを打つのもそう難しくないハズだ。

◀強振でストレートを狙うといいぞ。

逃げ球
条件 ●投手でコントロール80以下のとき、とまり木で発生する絵美里からの食事の誘いをことわる

これまた100％確実に狙ってつけられる特殊能力なのだ。ただし大卒で、嶋に誘われてとまり木に行っていないとダメ。5〜8回とまり木に通うと食事に誘われるので、これを断ればOKだ。ただし、ケガを連発して、コントロールを80以下に下げておかなければならない。

▶コントロール80以下じゃないと意味ナシ。

安定感
条件 ●仕事を6回成功させる（パワフル物産のみ）

これはパワフル物産だけのイベントで、実は超カンタン。仕事の期限を毎回ちゃんと守っていれば、ドラフトまでに6回成功するのは当たり前で、自然と獲得できるぞ。ちなみにこの会社では、安定感を獲得して部長（キャプテン）になったあとは、仕事をする必要はないぞ。

▶合宿中は仕事ができないので要注意だ。

ムラッ気
条件 ●7月2週〜8月3週に海へ行く（体調50以上）●絵美里以外の彼女と居酒屋でデート（大卒のみ）

ムラッ気は調子のいいときはプラスになるので、調子を重視して選手起用をするCOM対戦では有効な特殊能力だ。どちらのイベントも発生確率は10％だけど、失敗してもやる気や体調が上がるので危険がない。居酒屋では「うちで休んで〜」を選択しよう。

▶ムラムラしてムラっ気獲得!?

サヨナラ男
条件 ●凛とクリスマスを一緒に過ごしたあとに別れる

N64版『6』では激ムズだったが、『'99』ではカンタンに獲得できる。フランス料理で評価を上げて彼女にし、クリスマスで××したらもうOK。デートをしないで評価を下げてサッサと別れよう。多少お金に余裕のあるパワフル物産がいいだろう。

▶ワリカンだから安くすむ。

合宿

勝ち運、逆境○
条件 ●矢部との○×対戦に勝つ

○×対戦は合宿中に10％の確率で起こるイベント。後攻のときは勝てないけど、先攻なら中央→右下→右上→左下と置けば、ほぼ確実に勝てる。負けると50％の確率で、負け運や弱気になるので注意。

ゲームセンター

初球○、4番○
条件 ●クレクレ・クレーンの景品を特定の回数でとる

4〜12月にゲームセンターへ行くとできるクレクレ・クレーンで、景品をとるときに1回目で成功してミートがC以上なら初球○を獲得できる。また、3回目で成功すれば三振男が消え、4回目でパワー120以上なら4番○を獲得できる。成功率は何回目でも1／2なので、初球○はカンタンに獲得できるぞ。

打球反応○、選球眼
条件 ●シャドウ・アンド・ダンサーで高得点を出す

1〜3月にゲームセンターへ行くと、最近流行しているシャドウ・アンド・ダンサーができる。タフ度が低いと足を痛めて敏捷点が下がってしまうけど、高得点を出したときは10％の確率で野手は選球眼、投手は打球反応○を獲得できる。確率はちょっと低いが、貴重な特殊能力なので狙う価値十分アリだ。

全日本合宿

打球反応○、選球眼
条件 ●監督のノック特訓で5球すべて捕球する

全日本の強化合宿中に10％の確率で起こるノック特訓で、5球すべて捕球できれば野手は選球眼、投手なら打球反応○を獲得できる。（守備力＋体調）％が捕球の成功確率なので、体調の低いときはやめよう。ケガの確率も高いしね。

▶強化合宿中はイベントに備えて体調を管理。

重い球
条件 ●直球の投げ込み特訓で5球すべていい球のとき

いい球を投げる確率は（球速－140）×4＋20％。ただし、球速が140km/h以上ないと事実上成功しない。成功率に体調は関係ないけれども、体調が低いとケガ率が高いのでムリは禁物。気をつけよう。

▶計算上、160km/hなら必ず成功するけど…。

くさいところ
条件 ●変化球の投げ込み特訓で5球すべていい球のとき

（一番得意な変化球の変化量×11）％がいい球を投げる確率。重い球が欲しいが、球速がないときはこっちのほうが確率が高い。重い球は球速150km/h以上で。

チャンスがあればエビータを狙え!

コンタクトを割らずに見つけたら大チャンス！デートに誘いまくって、必ず彼女にしよう。エビータが退社する3年目7月2週までに次のイベントのどれかを発生させれば、以下の確率でドラフト時に特殊能力がつく野球超人伝をもらえるぞ。①ゲームセンターのデートで対戦に勝つ（100％）②クリスマスの夜を一緒に過ごす（20％）③3〜6、9〜11月に海デートで故郷の話を聞く（40％）

投手	安定感とリリース○、牽制○を獲得。さらに各経験点＋20、すべてのマイナス能力を治療
野手	安定感とチャンス○、満塁男を獲得。さらに各経験点＋20、ケガしにくいを獲得

▲コンタクトを割らずに見つける確率は50％。割ったときは逆に恨みモードになってしまうのだ。

▼ゲームセンターに行けないときは、海デートでこの話を聞こう。40％で野球超人伝を獲得できる。

威圧感は獲得できる?

相手の能力を大幅にダウンさせる究極の特殊能力、それが威圧感だ。『6』では3年目の最後の対戦相手に勝つと獲得できたので、『'99』でも同じかな……と思って何度もプレイして、やっと世界野球大会でキューバに勝利。ところが、威圧感は獲得できず。大ガッカリ＆やる気ダウン。猪狩コンツェルンだからダメだったのかなぁ？　今度はたんぽぽ製作所でやってみようか。『6』でも仏契大学だけだったし。でも、獲得不可能ってウワサも……。

カレンダー形式で誰でも快適サクセス!!

或るパワプロくんの一生

たんぽぽ&猪狩２つの会社のパワプロくんのサクセスライフを大公開！　練習はもちろん、イベントやお買い物など、３年間の生活をプライベートなところまで徹底掲載しちゃうのだ。コレを見れば初心者でもオールA野手が、うまい人なら究極の野手が作れる!!

①飴丸くんの場合

たんぽぽ製作所で大卒、右投げ右打ち、スタンダード、マニュアルに設定。初期能力はミートD、パワーE（69）、走力D（８）、肩力E（７）、守備力D（８）。特殊能力にサボリぐせを持った、最近のリアルな大学生状態でサクセススタート。

月／週	練習／イベントなど
●１年目	
4／1～2	ランニング
4／3	公園に出かける（サボリぐせ治る）
4／4	ランニング
5／1	イメトレ／ひとりで誕生日／両親に茶わん
5／2～3	凛と出かける（焼き肉）／マネージャーを凛に
5／4	腕立てふせ／合成皮革を買う
6／1	腕立てふせ／メンバー発表（スタメンに）
6／2	イメトレ／予選１回戦（負ける）
6／3	仕事（一発逆転）／凛がマネージャーになる
6／4	仕事（クレーム対応）／焼き肉のニオイ
7／1	仕事
7／2	休む／トスBT導入
7／3	ストレッチ
7／4	仕事／残業やらずに帰る
8／1	休む／早起き（もう一度寝る）
8／2～3	仕事（クレーム対応）
8／4	トスBT／インパクトパワー買う
9／1	トスBT／メンバー発表（スタメン）
9／2	仕事／予選１回戦（負ける）
9／3～4	トスBT／嶋とバーへ行く
10／1	仕事
10／2	トスBT（バット壊れる）
10／3	仕事／インパクトパワー買う
10／4	トスBT／スカウト影山に出会う
11／1	トスBT／キャプテン就任
11／2	仕事／社長面接（残留）
11／3	休む／ノック導入
11／4	トスBT／ドラフト中継
12／1～2	トスBT
12／3	ストレッチ
12／4	仕事／ひとりクリスマス／猪狩と勝負（勝つ）
1／1	ストレッチ／寝正月
1／2	トスBT
1／3	仕事／オールラウンド買う
1／4	仕事（弱気になる）／スカウト（打撃17点）
2／1～2	ダンベル／キャンプイン
2／3	ストレッチ
2／4	ダンベル／○×（逆境○獲得）／キャンプ終了
3／1	バーに出かける（弱気治る）
3／2～3	仕事（残業やらずに帰る）
3／4	トスBT（バット壊れる）
１年目終了	ミートC、パワーC（109）、走力D（８）、肩力D（８）、守備力D（８）、逆境○、バント○
●２年目	
4／1	休む／反町と柴田が入部／給料6000円アップ
4／2	仕事（営業）／エビータ入社（コンタクト割る）
4／3	トスBT／30万円（ゲームセンターへ）
4／4	仕事／ひとり誕生日／猪狩と勝負（負ける）
5／1～2	ストレッチ
5／3～4	ノック／スカウト（打撃練習８点）
6／1	トスBT
6／2	仕事／予選１回戦（勝つ）
6／3	イメトレ／予選２回戦（負ける）
6／4	イメトレ／オールラウンド買う
7／1	ノック
7／2	仕事
7／3	ストレッチ
7／4	ノック／美鈴の飲み会
8／1	休む
8／2～3	仕事／スカウト（打撃16点）
8／4	ストレッチ
9／1	ノック（グローブ壊れる）
9／2	ノック／予選１回戦（勝つ）／結婚祝い
9／3	仕事（営業）／予選２回戦（勝つ）
9／4	休む／予選決勝（負ける）
10／1	ストレッチ
10／2	仕事
10／3～4	ノック／有田コーヒー
11／1	仕事／毒島コピー
11／2	ノック／社長面接（残留）
11／3	ストレッチ／矢部と一緒に素振り
11／4	仕事
12／1	休む／スカウト（打撃23点）
12／2	ノック／有田とストレッチ
12／3	仕事（営業）
12／4	ノック／矢部とクリスマス
1／1	ストレッチ／寝正月
1／2	仕事
1／3	ノック
1／4	仕事（残業やらずに帰る）
2／1	実戦守備／全日本強化合宿へ
2／2	PNF
2／3	実戦守備／監督のシゴキ／チームキャンプへ
2／4	ストレッチ／キャンプ終了
3／1	仕事
3／2	休む
3／3	ノック
3／4	仕事（営業）
２年目終了	ミートB、パワーB（116）、走力B（12）、肩力B（13）、守備力B（12）、バント○、チャンス○、逆境○、体当り
●３年目	
4／1	トスBT／志望球団／給料6000円アップ
4／2～3	仕事／ノック
4／4	休む／スカウト（打撃21点）
5／1	実戦守備／全日本強化合宿へ
5／2	PNF
5／3	実戦守備／よく眠れる
5／4	イメトレ／毒島の栄養ドリンク
6／1	仕事／予選１回戦（勝つ）
6／2	仕事／予選２回戦（勝つ）
6／3	スプリント／予選決勝戦（勝つ）
6／4	ストレッチ
7／1	スプリント／スーパークラフト買う
7／2	休む／エビータ退社／スカウト影山と食事
7／3	ノック／本大会１回戦（負ける）
7／4	仕事（営業）／矢部と一緒に素振り
8／1	PNF／全日本強化合宿へ／監督のノック特訓
8／2	マシン打撃／監督のノック特訓
8／3～4	仕事／スカウト（打撃22点）
9／1	PNF
9／2	スプリント／予選１回戦（勝つ）
9／3	休む／予選２回戦（勝つ）
9／4	スプリント／予選決勝戦（負ける）
11／3	スカウトから逆指名を頼まれる
11／4	ドラフト１位でプロ入り！

②赤はまなすくんの場合

猪狩コンツェルンで高卒、外野手、右投げ右打ち、１本足、マニュアルに設定。初期能力はミートD、パワーE（62）、走力D（８）、肩力E（６）、守備力E（６）、特殊能力なしのごく普通の平均的な高校出身選手でスタート。

月／週	練習／イベントなど
●１年目	
4／1～4	ランニング、合成皮革買う
5／1～2	休む／両親に茶わんをプレゼント
5／3	Pシンキング／記者の苫楽に出会う
5／4	ノック／試験（２軍へ）／オールラウンド買う
6／1	ノック／メンバー発表（選ばれず）
6／2	ストレッチ／有田競馬（大穴的中）
6／3	ノック／インパクトパワー買う
6／4	休む
7／1	ノック（グローブ壊れる）
7／2～3	素振り
7／4	ストレッチ
8／1	ノック／オールラウンド買う
8／2	休む
8／3～4	ノック／試験（１軍へ）／ティーBT導入
9／1	休む／メンバー発表（ベンチ）／猪狩対決（勝つ）
9／2	ノック（グローブ壊れる）／予選１回戦（勝つ）
9／3	ティーBT／予選２回戦（負ける）
9／4～1	ティーBT／近距離ノック導入
10／2	休む／オールラウンド買う
10／3	ストレッチ
10／4～1	近距離ノック
11／2	ティーBT（バット壊れる）／ミニハードル導入
11／3	休む
11／4	近距離ノック（グローブ壊れる）／ドラフト
12／1	Pシンキング／試験（１軍残留）
12／2	近距離ノック／オールラウンド買う
12／3	近距離ノック→ケガ（２週間のねんざ）
12／4～1	病院／病院クリスマス／病院正月
1／2	病院（退院）／ダンベル導入
1／3	休む
1／4	近距離ノック（グローブ壊れる）／スカウト（打撃26点）
2／1	メディスンボール／キャンプイン
2／2	近距離ノック
2／3～4	メディスンボール／素振り千本／キャンプ終了
3／1	近距離ノック／オールラウンド買う
3／2	休む
3／3～4	近距離ノック（グローブ壊れる）／試験（１軍残留）／メディスンボール導入
１年目終了	ミートB、パワーE（74）、走力C（11）、肩力D（８）、守備力E（７）、技術200点以上余り（精神不足のため）
●２年目	
4／1	休む／ディフェンスプロ買う／新社員入部
4／2	近距離ノック／給料10000円アップ／ミドルバランス買う
4／3	近距離ノック／オールラウンド買う／進トスBT
4／4	休む
5／1～2	ティーBT／イメトレ導入／矢部と素振り
5／3	休む／嶋の引退宣言／きまぐれ温泉出現
5／4	近距離ノック（グローブ壊れる）／試験（1軍残留）
6／1	近距離ノック／メンバー発表（スタメン）／オールラウンドグラブ買う
6／2	休む／予選１回戦（勝つ）／外野ボール間走導入
6／3	近距離ノック／予選２回戦（勝つ）／矢部と素振り
6／4	休む／予選決勝戦（勝つ）
7／1	近距離ノック（グローブ壊れる）
7／2	温泉に出かける／オールラウンド買う
7／3	近距離ノック／本大会１回戦（勝つ）
7／4	ティーBT／本大会決勝戦（勝つ）／嶋田引退→猪狩がキャプテンに
8／1	PNF／全日本強化合宿へ
8／2	実戦守備／監督のノック特訓（選球眼獲得）
8／3	PNF／よく眠れる／全日本強化合宿終了
8／4	イメトレ／試験（１軍残留）／マシン打撃導入
9／1	イメトレ／メンバー発表（スタメンに）
9／2	ミニハードル／予選1回戦（勝つ）／ハイクラス買う
9／3	イメトレ／予選２回戦（勝つ）
9／4	ミニハードル／予選決勝戦（勝つ）
10／1	イメトレ／実戦守備導入
10／2	実戦守備（グローブ壊れる）／本大会1回戦（勝つ）
10／3	マシン打撃（バット壊れる）／本大会決勝（勝つ）
10／4	マシン打撃／ミドルバランス買う
11／1～2	イメトレ／パラシュートラン導入
11／3～4	ダンベル
12／1～2	イメトレ／昇格試験（１軍残留）
12／3	ダンベル／ウェイトトレーニング導入
12／4	イメトレ／ひとりでクリスマス
1／1	ウェイトトレーニング／寝正月
1／2	イメトレ
1／3～4	ウェイトトレーニング／PNF導入
2／1～2	マシン打撃／全日本強化合宿へ
2／3	マシン打撃／チームのキャンプへ
2／4	メディスンボール／○×（引き分け）／キャンプ終了
3／1～2	ウェイトトレーニング／瞑想導入
3／3	休む／毒島エンピツ削り／スーパークラフト買う
3／4	マシン打撃／試験（１軍残留）／ミドルバランス買う
２年目終了	ミートA（６）、パワーB（125）、走力B（13）、肩力B（12）、守備力A（14）、アベレージヒッター
●３年目	
4／1	マシン打撃／希望球団を伝える
4／2	Pラン／給料10000円アップ／バックペダル走導入
4／3	Pラン
4／4	休む／スカウト（打撃32点）
5／1	マシン打撃／全日本強化合宿へ／監督のシゴキ
5／2～3	マシン打撃（バット壊れる）／全日本合宿終了
5／4	Pラン（スパイク壊れる）／試験（１軍残留）
6／1	Pラン／メンバー発表（スタメン）／プロMモデル買う
6／2	休む／予選1回戦（勝つ→初球○獲得）／スーパークラフト買う
6／3	Pラン／予選２回戦（勝つ）／有田ノック
6／4	マシン打撃／予選決勝戦（勝つ）／スカウト食事
7／1	実戦守備／プロモデルグラブ買う／スカウト食事
7／2	Pラン
7／3	マシン打撃／本大会１回戦（勝つ）
7／4	休む／本大会決勝戦（負ける）
8／1	マシン打撃／全日本強化合宿へ
8／2～3	PNF／監督のシゴキ／全日本強化合宿終了
8／4	休む／試験（１軍残留）
9／1	休む／メンバー発表／進トスBT（広角打法獲得）
9／2	休む／予選１回戦（勝つ）
9／3	ウェイトトレーニング／予選２回戦（勝つ）
9／4	ウェイトトレーニング／予選決勝戦（勝つ）
10／1	休む／スカウト食事
10／2	Pシンキング／本大会１回戦（勝つ）
10／3	ウェイトトレーニング／本大会決勝（勝つ）
10／4	ウェイトトレーニング／世界野球大会（勝つ）
11／3	スカウト影山に逆指名を頼まれる
11／4	ドラフト１位でプロ入り！

こんな選手ができました!!

上のカレンダーで作った選手がこの２人。カレンダーのとおりにプレイすればこんなにスゴイ選手が作れちゃうのだ。即、やってみよう！

①飴丸選手

結局、１回しか本大会に出場できなかったけどこの能力。まず練習レベルを上げ、その後は仕事を最小限に。

へきに　つけろ　せれち　ちれげ
だにら　たせな　すあえ　ふゆぢ
むばひ　まりた　せしぐ　べひふ
つてな　わまく　にしを　れいぢ
けこや　んぢご　てそけ　はえ

②赤はまなす選手

キャプテンを狙ったけどなれず。Pシンキングを多くやり、１年目でアベレージヒッターを獲得するとラクだぞ。

はぞな　ぎぎつ　へてを　みうげ
りのよ　れぼべ　もとど　だしも
むでふ　のりえ　ずはど　うひじ
をてび　をさく　ずふえ　ひうろ
こぞみ　ゆめよ　てへこ　こい

コナミ公認　電撃パワプロ選手権　しめ切り直前!!

応募方法

封筒に住所、氏名、球団名（12球団のなかから）を書き、チーム&選手データをコピーしたメモリーカードと返信用封筒を入れて右下のあて先まで送ろう。返信用封筒にも120円切手を貼り、自分の住所、氏名を忘れずに。応募は１通につき１チームのみで、データにサクセスで育てた以外の選手がいた場合、失格となります。また、今回はドラマティックペナントで育てたチームの参加は認めません。結果発表は本誌Vol.124予定、全参加者の名前と成績を掲載予定。優勝者には豪華賞品をプレゼントするぞ。

諸注意　企画の性質上、メモリーカードの返送は遅れることがあります。また企画進行に関する電話でのお問い合わせには、いっさいお答えできません。なお、悪質なウラワザで作成したチームは、編集部の判断で失格にすることがあります。

あて先
〒101-8305　（株）メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
第1回パワプロ選手権
しめ切りは**9**月**15**日（必着）

カレンダー表の見方　月／週で、例えば“5／2～4　ランニング”となっているところは５月の２、３、４週にランニングをしたということ。また略称は以下のとおり。オールラウンド＝オールラウンドグラブ　Pシンキング＝ポジティブシンキング　イメトレ＝イメージトレーニング　ティーBT＝ティーバッティング　Pラン＝パラシュートラン　試験＝入れ換え試験　打撃＝打撃練習　予選＝都市対抗予選（６月）、日本選手権予選（９月）　本大会＝都市対抗本大会（７月）、日本選手権本大会（10月）

約450もの海外・地方の重賞レースが収録され、世界を舞台に激戦が繰り広げられる『ウイニングポスト 4』。発売を目前に控えた今回は、配合から出走、そしてイベントまで攻略テクニックを徹底指南。全レース完全制覇も夢じゃない!!

気になるウイニングカップ詳細もチェック!!

●ウイニングポスト 4 ●SLG ●9月18日
●コーエー ●¥6,800 ●MC(14ブロック)

配合から出走まで…発売直前先行攻略!!

1 配合

「相性の良い配合」はすべての基本

前作から導入された「相性の良い配合」は、今回も健在。これはニックス配合に似た『WP』独自の配合理論で、種牡馬の系統と繁殖牝馬の系統との相性の良さが産駒の能力に影響していく。この相性配合は、『WP 4』の基本的な配合理念なので、まず第一に考えていこう。なお、前作とは変更された相性もあるので注意。

▲最初にもらえる馬は、相性配合になっている馬を選ぼう。

CHECK 相性配合の基本

相性配合を応用すると、通常の種牡馬系統と繁殖牝馬系統だけの相性よりも大きな効果を得ることができる。とくに超多重相性配合は、初年度でも可能なので、頭に入れておきたい。

❶多重相性配合

種牡馬の系統に対して、繁殖牝馬の系統とその母父系統の相性がいい場合。モデル配合は、メジロマックイーン×メイジズンタタ。

❷2次相性配合

種牡馬の系統に対して、繁殖牝馬の母父系統の相性がいい場合。モデル配合は、ミホノブルボン×メイジジノーベル。

❸超多重相性配合

種牡馬の系統に対して、繁殖牝馬の系統とその母父、母母父の系統と相性がいい。モデル配合は、ハートトレイク×トウキョウグラフ。

相性の良い配合

	ニジンスキー	ヌレイエフ	ノーザンダンサー	ノーザンテースト	リファール	グレイソヴリン	ネヴァーベンド	プリンスリーギフト	ボールドルーラー	レッドゴッド	ナスルーラ	ヘイルトゥリーズン	サーゲイロード	ロイヤルチャージャー	ネイティヴダンサー	レイズアネイティヴ	ハイペリオン	ファイントップ	オーエンテューダー	ハンプトン	エルバジェ	プリンスローズ	ボワルセル	リボー	トウルビヨン	バーソロン	リュティエ	マンノウォー	ダンテ	フェアウェイ	トムフール	テディ	ニアークティック	ブランドフォード	ヒムヤー
ニジンスキー							●			●						●															●				
ヌレイエフ									●							●																			
ノーザンダンサー										●		●			●		●							●	●		●		●	●		●			
ノーザンテースト						●		●				●						●										●							
リファール													●										●			●									
グレイソヴリン				●																	●														
ネヴァーベンド	●																						●			●									
プリンスリーギフト				●																							●	●	●						
ボールドルーラー		●															●																		
レッドゴッド	●		●																																
ナスルーラ																						●										●			
ヘイルトゥリーズン			●	●																															
サーゲイロード					●																	●													
ロイヤルチャージャー																																	●		●
ネイティヴダンサー			●																●																
レイズアネイティヴ	●	●																													●				
ハイペリオン			●						●																										
ファイントップ				●																								●							
オーエンテューダー															●																				
ハンプトン																																		●	
エルバジェ						●																	●												
プリンスローズ											●		●																	●					
ボワルセル																					●					●									
リボー			●																																●
トウルビヨン			●																											●					
バーソロン					●		●																●												
リュティエ			●					●																				●							
マンノウォー				●				●										●									●								
ダンテ			●					●																											
フェアウェイ			●																			●			●										
トムフール	●															●																			
テディ			●								●																								
ニアークティック														●																					●
ブランドフォード																				●															
ヒムヤー														●										●									●		

ハミだしウイ報①

相性配合の応用で紹介しているハートトレイク×トウキョウグラフ、メジロマックイーン×メイジズンタタは、初年度でも配合可能。なお、ロシアンルーレットが種牡馬入りしたら、ハートトレイクのかわりにトウキョウグラフに付けてみよう。

多彩な配合理論を活用しよう!

「WP 4」には、相性配合の他にもさまざまな配合が用意されている。これらは同時に発生することも可能で、どの配合との組み合わせがベストなのか断定できない。産駒が生まれてみて初めて能力がわかる仕組みだ。なお、それぞれの配合内容については、まだ詳しく紹介できないが、配合時のコメントで予想がつく。

▲初年度に購入できるサンデーサイレンス×トキアマゾンの2歳馬は、血脈活性化配合らしい。

①血脈活性化配合

幼駒の血統中に複数の系統が存在し、また影響力の要素も関係した配合。素質アップの効果がある。

②零細血統配合

絶滅寸前の系統の種牡馬を付けた配合。ゲーム開始直後の強豪馬スペキュラムは、これに当たる?

③アウトブリード配合

インブリードが発生しない配合。一般的に言われるように体質アップや気性アップの効果がある。

④インブリード配合

インブリードが発生する配合。体質ダウンはまぬがれないが、インブリード対象馬の特性が強調される。

⑤同系配合

両親の子系統または親系統同士が同じ場合、低い確率で素質がアップし体力がダウン。避けたほうが吉?

⑥お笑い配合

低額の種牡馬と高額の繁殖牝馬との配合。種付け時に、牧場長が「笑っちゃいますね」とコメント。

CHECK PS版の新配合も登場!

PS版には、新配合も導入。「稲妻配合」は"白い稲妻"シービークロスがモデル?

◀稲妻配合になれば、このコメント。

CHECK 影響力の3要素

前作にもあった影響力の3要素は、今回も配合にはかかせない重要なファクターとなっている。配合時のコメントにも影響するような……?

①系統の影響力

各系統は影響力・強と弱の2種類に分類されている。たとえば、影響力・強の種牡馬に、影響力・弱の繁殖牝馬を付けると、産駒は影響力・強の種牡馬の影響を受ける。

影響力・強
- ●ヘイルトゥリーズン系
- ●グレイソヴリン系
- ●ネイティヴダンサー系

影響力・弱
- ●ノーザンダンサー系
- ●フェアウェイ系
- ●トムフール系

②血統別特性

系統の中には、スピード特性、またはスタミナ特性を持つものがあり、同じ特性同士の系統で配合すると効果大。

スピード特性
- ●ナスルーラ系
- ●プリンスリーギフト系

スタミナ特性
- ●エルバジェ系
- ●リボー系

③母父としての優秀さ

繁殖牝馬の系統が、ブルードメアサイアー(母父)として優秀であればそれだけで素質アップの効果がある。

- ●ノーザンダンサー系
- ●ノーザンテースト系
- ●レッドゴッド系
- ●テディ系
- ●ニジンスキー系

配合時のコメントで産駒の傾向がわかる?

種付け時には、牧場長のコメントを参考にしよう。このコメントは信頼性が高く、特別な配合が発生した場合には、それに対応したコメントとなる。所有繁殖牝馬にどの種牡馬を付けると、何と言われるのかチェックしておきたい。

▲相性が良くても、影響力によってはこのコメントにならないこともある。

配合時コメント例

一番良さげなコメントのようだが……? 系統のスピード特性の影響があるとこのコメントが出る。

「血統のバランス」という言葉から推測すると、血脈活性化配合のような……? かなり期待できそうだ。

種牡馬と繁殖牝馬の組み合わせでインブリードが成立している場合、このように一発コメントが多くなる。

良いのか悪いのか判断しにくいコメント。確率は低いかもしれないが、一発に賭けてみる?

▲素質コメントで「うちに秘めた〜」と言われた幼駒は、かなり優秀

2 幼駒コメント

幼駒の素質は必ずチェックしよう!

馬の能力は、幼駒時のコメントでおおよその予想がつく。能力によってコメントの時期が決まっているので、なるべくすべて聞くようにしよう。とくに2歳時の7月〜9月に聞ける素質コメントは、馬の能力全体の器(つまり強さ)を知る手がかりとなる最重要コメントだ。

コメントスケジュール

当歳時	
4月	評価額
5月〜6月	気性
7月〜9月	スピード
10月〜12月	スタミナ

2歳時	
1月〜3月	体力
4月〜6月	勝負根性
7月〜9月	素質
10月〜12月	成長型

▲勝負根性が高いと、ゴール前の競り合いに強い

幼駒コメント例

評価額(高い↔低い)
- ●うちの期待の超良血馬〜
- ●なかなかの良血馬ですから、生まれてすぐに〜
- ●良血馬というわけではありませんが〜
- ●決して良血馬とは言えませんが〜

気性(臆病↔激しい・大人)
- ●生まれて間もないからかもしれませんが〜
- ●まだ生まれたばかりなので、仕方ない〜
- ●非常に元気な仔ですが、他の馬に噛みつこうと〜
- ●とても大人しい仔です〜

スピード(高い↔低い)
- ●父の○○○と母の○○○がともにスピードを〜
- ●父の○○○と母の○○○から、確実にスピード〜
- ●父の○○○のスピードをそれなりに〜
- ●順調に育っています〜

スタミナ(高い↔低い)
- ●父の○○○と母の○○○がともにスタミナ〜
- ●両親から確実なスタミナを受け継いで〜
- ●父の○○○からそこそこのスタミナを〜
- ●もうすぐ2歳に〜

体力(高い↔低い)
- ●かなり丈夫そうだと〜
- ●なかなか丈夫そう〜
- ●うちによく出入りされる調教師の方の話では〜
- ●多少脚元に不安が〜
- ●最近の運動の様子を見ていると、自分から〜

勝負根性(ある↔ない)
- ●父の○○○に似てすばらしい勝負根性〜
- ●父の○○○がすばらしい勝負根性の持ち主でしたから、なかなかの〜
- ●調教もだいぶ進んで順調進んで〜

素質(高い↔低い)
- ●これはここだけの話〜
- ●2歳の夏を迎えて〜
- ●うちの期待の○○○ですが、良血馬らしい〜
- ●○○○は、なかなか〜
- ●○○○は、良血馬にしてはちょっと物足りない〜

成長型(早熟↔晩成)
- ●父の○○○に似て、なかなか仕上がり早〜
- ●父の○○○が4歳あたりで活躍した〜
- ●父の○○○がやや遅めの時期に活躍した〜
- ●父の○○○が晩成型〜

CHECK 素質の過信は禁物

素質コメントが良い馬の能力は高い。ただし、入厩後に非力だと言われれば、坂のある競馬場ではその能力が発揮されない。弱点のない馬が強いのだ。

3 入厩

調教師まかせは厳禁!!

調教師が決めるローテーションは、馬の適性(芝・ダ、距離など)を無視している場合があるので、自分で出走レースを決めるようにしよう。また、3歳馬が出走可能な7月になったら、馬具の装着確認を必ずしておきたい。これをおこたると、素質のある馬も勝てないおそれがある。

◀馬具をつけ忘れると、名馬も駄馬になる?

入厩後のコメントもチェック!

3歳馬は、入厩後のコメントも要チェック。とくに芝・ダ適性は、出走レースにも関わることなので、必ずメモしておこう。そして精神力は、輸送競馬(海外遠征など)に強いかどうかの判断材料だ。

1月〜2月/賢さ	気性難でも、賢いと成績が安定
3月〜4月/瞬発力	これがあれば、差し・追い込みに
5月〜6月/坂適性	非力だと、坂のある競馬場で苦戦
7月〜8月/精神力	動じないタイプは、輸送に強い
9月〜10月/ダート適性	こなせれば、ダート戦も可
11月〜12月/芝適性	苦手なら、ダート馬の道を歩む

調子のコントロールを活用せよ

調子コマンドは、レース間隔や馬の体質によって使いわけたい。通常はお任せでもいいが、レース間隔が空いているような場合は、調子を徐々に上げていき、目標レースまでにピークになってしまわないようにしよう。

お任せ	調子を一気に上げる
[illegible]	[illegible]
調子を徐々に上げる	**調子を維持する**
[illegible]	[illegible]

CHECK ぜひとも育てたい新人騎手

『WP』シリーズは、馬だけではなく騎手も育つのが魅力のひとつ。そこで架空の騎手の中から、優秀な騎手をピックアップ。この他にもなかなかの実力を持つ新人騎手がいるぞ。

嵐三太夫(1年目) 「2」で登場以来、その実力はファンの間でも有名。

竹川雄一(1年目) これまた「2」以来、嵐のライバルとして知られている。

柿崎由紀(2年目) 「2」に登場以来、相変わらず逃げ・先行の腕は超一流。

流蒼次郎(5年目) 「3」で登場した天才肌の騎手。嵐に匹敵する実力者。

楢崎安見(12年目) 女性騎手では、人気・実力ともに最強。牝馬には絶対彼女!!

星川右京(17年目) おそらく新人騎手としては、「WP」史上最高峰の腕では?

ハミだしウイ報2 第1作の篠原・大原の両女性騎手は、「3」から調教師に昇進。でも同じ第1作に登場した黒木幸恵騎手の扱いは……。確かに第1作ではほとんど騎乗依頼がないまま引退していく悲しい騎手人生だったけど。「2」で〝ターフのプリンセス〟と言われた鶴野亮子騎手も能力ダウン(涙)。

シリーズ恒例のイベントを紹介

『WP』シリーズの華ともいえる数々のイベントは、この『4』でも多数用意されている。その中から3つのイベントを、発生条件も含めて紹介していこう。知人イベントは、シリーズに登場した懐かしい顔も見られて楽しいぞ。

実はもっとも重要なイベント
牧場拡張イベント

①所持金が10億円以上。②牧場に2歳馬を8頭以上繋養。この2つの条件を満たし、3月1週を迎えると牧場を拡張することができる。牧場を拡張しないと、幼駒の体力が低下するので早めに。

シリーズおなじみの顔が登場
知人イベント

"シリーズの顔"有馬桜子、ファンの多い結城江奈、前作の秘書・栗原美穂など、4人の知人が登場。彼らには基本的にゲームを進めていけば全員に会えるが、所有馬のレースは必ず観戦しよう。

◀最初に出会う美穂。レース観戦が条件。

◀江奈に会うにも、レースを見ること。

日本最大のクラブ法人を目指せ
クラブ法人設立イベント

クラブ法人設立の条件は、①所持金が30億円以上。②所有している2歳馬が10頭以上。③知り合っている知人がいる。この3つの条件を満たしているときに、2月1週を迎えると設立できる。

クラブ法人を設立すると…

厩舎に預託できる自分の持ち馬は、毎年5頭まで。でも、クラブ法人を設立すれば、それ以上の生産馬を預けことができる。繁殖入りする場合には、自分の牧場に優先的に入れることができるぞ。

◀クラブに預けると、評価額分のお金が入る。

▶クラブの名声値を上げるのも楽しみ。

コーエー公認最強馬決定戦に参加しよう!

ウイニングカップ '99 Autumn いよいよ開幕!

今年も開催される恒例のウイニングカップは、総額100万円の豪華な大会。しかも、実施されるレースは世界競馬を舞台にした『WP4』ならではのものだ。この5つのレースは、世界の代表的なレースがモデルで、①はモーリス・ド・ギース賞、②はBCマイル、③はドバイWC、④は凱旋門賞、⑤は天皇賞(春)となっている。奮って参加してほしい。

応募方法 専用ハガキで!

PS版『ウイニングポスト4』のソフトに同梱された応募ハガキに、愛馬のパスワードを記入(マークシート式)して、応募しよう。締め切りは10月22日(必着)。パスワードの記入は、くれぐれも正確に!

レース 5つの中から選択!

❶ドーヴィル/芝1300m
❷カルフストリームパーク/芝1600m
❸ナドアルシバ/ダート2000m
❹ロンシャン/芝2400m
❺京都/芝3200m

賞金 なんと総額100万円!

優勝	10万円×5
準優勝	5万円×5
3位	3万円×5
電撃賞	1万円×10

(各レース4位・5位が対象)

ワンポイントアドバイス 対戦データの取得時期は……?

対戦データの登録は、馬の成長がピークで、調子も絶好調である時期がベスト。対戦データには、その時点の馬の能力と調子が反映されるからだ(疲労は関係ないらしい)。馬の成長型は、早熟、普通早、普通遅、晩成の4タイプあるが、ピーク時期は馬や調教師によって差があるので、いくつかデータを取って比較しよう。

◀CPU競走馬のデータを練習台にするといいかも。

※ソフトの発売日変更にともない、募集期間も上記のように変更になっています。ご注意ください。

おちゃめなワニの大冒険活劇!!

クロックアドベンチャー

『クロックアドベンチャー』は、かわいい子ワニのクロックが大活躍する３Ｄアクションゲーム。雪山や海岸、火山などのバラエティに富んだステージを、軽快なアクションでクリアしていくのだ。今回はシステムやキャラクター、アクションなど、ゲームの基本となる部分を紹介していくぞ。

●クロックアドベンチャー　●ACT　●発売中
●コーエー　●¥4,800　●MC(１ブロック)、AC(DS対応)

数々の障害をクリアして家族のもとへ向かうのだ!!

主人公のクロックは、離ればなれになってしまった家族に会うため、冒険の旅にでることに。だが、彼の行く手には、さまざまな難関が待ち受けている。アクションを駆使して敵を倒したり、パズルを解いて道を切り開いたりしながら、家族のもとへ向かおう！

◀多数の敵がクロックの行く手を阻もうとするぞ。

システム System

クリスタルを集めてアイテムを買おう

ステージ中に落ちているクリスタルを集めると、ショップで便利なアイテムを買うことができるぞ。

◀箱の中に隠されている場合も。

▶集めたクリスタルで、アイテムを購入しよう。

キャラクター Character

コミカルな動きに注目!

街や村にはキャラクターが多数登場。なかには有効なアドバイスをくれるキャラもいるぞ。

主人公 クロック

おともだち ゴッホ

アクション Action

その1 クロックの基本操作

基本的なアクションは、アタックとジャンプの２つ。応用として、ダブルジャンプやヒップアタックなど、特殊なアクションも用意されている。これらを駆使して、さまざまな障害を乗り越えていくのだ。

▶□ボタンを押すとシッポで攻撃できる。

アタック Attack!

◀モノを投げることも可能。

▶ジャンプには３種類の飛び方があるぞ。

ジャンプ Jump!!

その2 乗り物を使ったアクションも!

各ステージのミニゲームでは、ボートや飛行機などの乗り物が用意されていることも。これに乗って、特殊なアクションを楽しむこともできる！

ハンググライダー

▶滑空してステージを進んでいくぞ。

トロッコ

▲方向キーで車体を傾けたり、ジャンプすることができる。

ボート

◀⊗ボタンでスピードアップして１位を狙おう。

KOEI AUTUMN SELECTION '99

戦国武将となって天下統一を目指す、人気の歴史SLGシリーズ『信長の野望』。その最新作がついにPSに登場。今作の最新システムをチェックする！

●信長の野望　烈風伝　●SLG　●発売中
●コーエー　●¥9,800　●MC(10ブロック)

"威信"をかけた争いを制するのは!?

『信長の野望　烈風伝』は、戦国時代を舞台にした戦略性の高いＳＬＧ。プレイヤーは、戦国大名の１人となり、天下統一を目指すことになる。内政や外交などを駆使し国力を増強していくなど、基本的なシステムは前作『将星録』のものを踏襲しているが、今作では新たに「威信」システムも採用。この数値が大きいほど、配下武将の忠誠度や他の大名へ多大な影響を与え、外交などの交渉ごとを優位に進めることができるのだ。

◀「威信」は、所有している城の数や名声、役職など６項目の要素の合計値で決まる。

「桶狭間の合戦」から「九州征伐」まで
選べるシナリオも豊富!!

今作で選べるシナリオは、「桶狭間の合戦」や「信長包囲網」「本能寺の変」など計５つ。その中でも「小牧長久手」と「九州征伐」の２つでは、信長死後の戦国時代を戦い抜くことができるぞ。徳川家を羽柴家で滅亡させるなど、歴史を覆すことも可能だ。

▲各シナリオによって、選べる大名の数も変化するぞ。

もちろん攻城戦もあるぞ!!

敵城に攻め込むと、舞台が攻城戦へ移り、壁越などの特殊コマンドが使えるようになる。なお、合戦に参加した兵力によって、戦場の規模が変化するぞ。

◀敵の本陣を目指して、駆け上がれ！

注目の新要素!

「今川の野望」(!?)も要チェック!!

麿が戦国の世で勝ち残る術を伝授するでおじゃる!

「今川の野望」講師
今川義元
上京を信長に断たれた悲劇の人。

この「今川の野望」は、ゲーム中に登場する用語を詳しく紹介してくれる、チュートリアルモード的な存在。この中では、今川義元が講師となり、内政や外交について詳しく解説してくれるぞ。初めて『信長』シリーズをプレイする人は、まず、ここで勉強してみてはいかがかな?

◀わからないことがあったら、ここで勉強しよう。

また一歩、
ほんとの競馬に近づいた。
「ウイニングポスト4」
を予約すると特製
オリジナルポスター
をプレゼント!
あの興奮の第66回日本ダービーの
武豊とアドマイヤベガの勇姿が
特製オリジナルポスターに!
※ポスターは、商品ご購入時に
お渡し致します。詳しくは店頭にて
お問い合わせください。
4
ウイニングポスト
Winning Post
種牡馬からレースまで充実の海外競馬。馬をみごとに個性化する新配合システム。自分だけの血統を作れる「ウイニングポスト」だけの興奮がさらに深くなった。生粋の競馬ファンも、ビギナーも、さあウイニングポストワールドへ!
キャラクターデザイン ©かとた ひろし

横浜市磯子区 ブックスキタミ 上中里店
横浜市金沢区 トップボーイ 金沢文庫店
横浜市金沢区 ピアこばやし バザアル金沢文庫店
横浜市港北区 カメレオンクラブ 日吉店
横浜市港北区 ソフトランドBUNBUN 大倉山店
横浜市港北区 ファミコンショップ Paddy(パディ)
横浜市港北区 わんぱくこぞう 日吉店
横浜市港南区 トップボーイ 上永谷店
横浜市港南区 トップボーイ 港南台店
横浜市港南区 ブックスキタミ 港南台店
横浜市栄区 すみや 大船笠間店
横浜市栄区 トップボーイ 本郷台店
横浜市都筑区 上新電機（株） 港北ニュータウン店
横浜市鶴見区 TVパニック 鶴見駅前店
横浜市鶴見区 トップボーイ 鶴見西口fuga店
横浜市鶴見区 トップボーイ 東寺尾店
横浜市戸塚区 シータショップ 戸塚店
横浜市戸塚区 トップボーイ 戸塚西口店
横浜市中区 トップボーイ 伊勢佐木モール店
横浜市中区 トップボーイ 伊勢佐木町オデヲン店
横浜市中区 ヤマギワ（株） 横浜店1F
横浜市保土ケ谷区 トップボーイ 保土ケ谷店
横浜市緑区 メディアポリス 十日市場店
横浜市緑区 わんぱくこぞう 鴨居白山店
横浜市南区 カメレオンクラブ 蒔田店
川崎市麻生区 トップボーイ 新百合ケ丘店
川崎市川崎区 いせや 川崎プレイQ店
川崎市幸区 ソフトランドBOSTON 鹿島田店
川崎市幸区 トップボーイ 塚越中央店
川崎市高津区 シータショップ 溝ノ口
川崎市高津区 トップボーイ 二子新地店
川崎市高津区 トップボーイ 新城南口店
川崎市多摩区 Piw／ぴゅう 稲田堤店
川崎市多摩区 ソフトランドBUNBUN 向ケ丘遊園店
川崎市多摩区 ファミコンショップ コンコルド
川崎市中原区 ソフトランドGARAGE 新丸子店
川崎市中原区 ソフトランドBUNBUN 元住吉店
川崎市中原区 メディアポリス 武蔵中原店
川崎市宮前区 テレビっ子 馬絹店
川崎市宮前区 マルチメディアコンビニエンス 宮前平店
厚木市 Piw／ぴゅう 本厚木店
厚木市 シータショップ 厚木店
厚木市 メディアポリス 厚木妻田店
厚木市 ラオックス ザ・コンピュータゲーム館 厚木
綾瀬市 トップボーイ綾瀬店
綾瀬市 トップボーイ みつみ綾瀬店
小田原市 ジャック＆ベティ
小田原市 トップボーイ ヒット小田原店
小田原市 トップボーイ ヒット蛍田店
鎌倉市 トップボーイ 大船店
相模原市 Piw／ぴゅう 淵野辺店
相模原市 トップボーイ 相模原中央店
相模原市 ファミコンプラザ ジェイズ
座間市 トップボーイ 座間店
逗子市 トップボーイ 逗子店
三浦市 おもちゃのチェリー
秦野市 メディアポリス 秦野渋沢店
藤沢市 カメレオンクラブ 湘南台店
藤沢市 トップボーイ 藤沢店
藤沢市 トップボーイ みつみ湘南台店
大和市 トップボーイ 大和店
大和市 トップボーイ 桜ケ丘店
大和市 メディアポリス 大和店
横須賀市 すみや 横須賀久店
横須賀市 トップボーイ 横須賀中央店パート2
横須賀市 トップボーイ 衣笠店
横須賀市 マジカルガーデン 横須賀手台店
足柄下郡 Do－！ 湯河原店

山梨県

甲府市 おもちゃのクリちゃん 湯村店
甲府市 カメレオンクラブ 甲府店
甲府市 トップボーイ 酒折駅前店
塩山市 トップボーイ 塩山店
韮崎市 わんぱくこぞう 韮崎駅前店
山梨市 わんぱくこぞう 山梨市役所通り店
中巨摩郡 おもちゃのイチノセ

静岡県

静岡市 ブルート 安西店
磐田市 すみや 磐田南店
掛川市 Wonder GOO 掛川店
御殿場市 メディアポリス 御殿場店
静岡市 ゲームショップぱる まがりかね本店
清水市 ゲーム館 ヤマト
清水市 マジカル 清水店
島田市 イケヤ アピタ島田店
沼津市 トップボーイ 沼津アーケード店
沼津市 メディアポリス 沼津リコー通り店
沼津市 メディアポリス 仲見世店
浜松市 TVパニックイケヤ 高林店
浜松市 マジカルガーデン 浜松高台店
富士市 ファミコンランド バナプラザ富士店
藤枝市 Wonder GOO 藤枝店
富士宮市 ゲームショップ451 ブルート富士宮店
焼津市 焼津谷島屋 TVパニック 登呂田店
駿東郡 ドリーム
田方郡 メディアポリス 函南店
榛原郡 Wonder GOO 榛原店

愛知県

名古屋市北区 マグマート 平安通店
名古屋市昭和区 マグマート 杁中店
名古屋市昭和区 マジカルガーデン 石川橋店
名古屋市千種区 おもちゃのジャンボ 千代田橋店
名古屋市千種区 ゲームメイト
名古屋市千種区 マグマート 池下店
名古屋市天白区 サウンド ベイ 植田店
名古屋市中区 TVパニック セントラルパーク店
名古屋市中区 ドルフィン山本
名古屋市中川区 ファミザウルス 八幡店
名古屋市中村区 オタッキー 中村公園店
名古屋市中村区 マグマート 中村本店
名古屋市西区 スーパーランド
名古屋市名東区 TSUTAYA 上社駅前店
名古屋市名東区 マグマート 一社店
名古屋市名東区 マジカルステーション 名東店
名古屋市名東区 白樺書房
名古屋市名東区 童夢
名古屋市瑞穂区 ゲームステーション 64ビット
名古屋市緑区 フェスタポート 鳴海店
名古屋市緑区 マグマート 滝ノ水店
名古屋市緑区 マジカルガーデン 緑店
名古屋市港区 ファミーズ 名港店
名古屋市港区 マジカルガーデン 港店
名古屋市港区 マグマート 当知店
名古屋市南区 おもちゃのキンダーランド
名古屋市南区 サウンドベイ 南陽通店
安城市 ファミコントップ
一宮市 マグマート 一宮店
岡崎市 HYPER ファミコング
岡崎市 マジカル 岡崎店
岡崎市 レンタルショップフカツ 岡崎東店
岡崎市 レンタルショップフカツ 岡崎南店
尾張旭市 おもちゃのフジタ
尾張旭市 サウンド ベイ ベルコート店
尾張旭市 マグマート 尾張旭店
春日井市 おもちゃのヤナガワ 春日井店
春日井市 マグマート 高蔵寺店
春日井市 マジカルガーデン 春日井店
蒲郡市 レンタルショップフカツ 竹谷店
蒲郡市 レンタルショップフカツ 三谷店
刈谷市 おとわや かりがね店
刈谷市 少年クラブ
刈谷市 マジカル 刈谷店
江南市 おもちゃのデンマーク 江南店
江南市 マジカルガーデン 江南店
高浜市 レンタルショップフカツ 高浜店
津島市 マグマート 津島店
津島市 ヨシヅヤ 津島店ミッキーランド
東海市 ファミーズ 富木島店
豊明市 ドリームランド 本店
豊明市 ドリームランド 豊明店
豊明市 レンタルショップフカツ 豊明店
豊川市 マジカル 豊川店
豊川市 マツヤデンキ 豊川店
豊田市 マグマート 豊田リスタ店
豊田市 マジカルガーデン 豊田インター店
豊田市 レンタルショップフカツ 四郷店
豊田市 レンタルショップフカツ 元宮店
豊橋市 マジカル 豊橋店
西尾市 マジカル 西尾店
西尾市 レンタルショップフカツ 西尾店
半田市 おもちゃキャット 半田店
半田市 ファミーズ 半田インター店
尾西市 おもちゃのセンキ 尾西店
尾西市 マグマート 尾西店
愛知郡 マジカル 東郷店
海部郡 マグマート 甚目寺店
中島郡 トップボーイ 栄文堂書店

岐阜県

岐阜市 ファミックス 金園店
岐阜市 COMG!茜部店
岐阜市 Gパワーズ かがしま店
岐阜市 Gパワーズ 岐阜店
岐阜市 Gパワーズ 岐阜北店
岐阜市 ゲームセブン 岩田店
岐阜市 パソコンヤ メディアチャンピオン
岐阜市 ファミックス 長良店
岐阜市 マグマート 島店
各務原市 マジカルステーション 各務原店
可児市 ヨシヅヤ 可児店
高山市 AVAツタヤ 高山店
羽島市 ブルート 岐阜羽島店
羽島市 マグマート 羽島店
羽島郡 ファミックス 岐南店

三重県

津市 河合無線BaX 津店
津市 白揚 藤方店
伊勢市 河合無線BaX 伊勢店
上野市 河合無線BaX 上野店
尾鷲市 With・U
亀山市 お人形とおもちゃ ナカヤ
亀山市 河合無線BaX 亀山店
熊野市 河合無線BaX 熊野店
桑名市 ゲームショップ ドリーム
鈴鹿市 メディアベイ 鈴鹿ハンター店
鈴鹿市 ファミランスペース 鈴鹿
鳥羽市 河合無線BaX 新鳥羽店
名張市 WonderGOO 名張店
久居市 河合無線BaX 久居店
松阪市 ギガメディア 松阪店
四日市市 スーパーランド 四日市本店
四日市市 スーパーランド 四日市一番店
四日市市 マジカルガーデン 四日市店
志摩郡 河合無線BaX 志摩店
多気郡 河合無線BaX 大台店

奈良県

奈良市 上新電機（株） おしくま店
奈良市 遊コン 奈良店
御所市 トイズショップ たつみ
大和郡山市 上新電機（株） 郡山インター店
磯城郡 ワンダーパニック たわらもと店

和歌山県

海南市 わんぱくこぞう 海南店
和歌山市 おもちゃマン 和歌山店
和歌山市 わんぱくこぞう ぶらくり丁店
那賀郡 ゲームフリーク 岩出店
西牟婁郡 河合無線 BaX 串本店

滋賀県

大津市 ゲームプラザ元気302 堅田店
大津市 上新電機（株） ディスクピア瀬田店
大津市 TSUTAYA 浜大津アーカス店
大津市 マジカルガーデン 堅田店
草津市 TVパニック 草津ガウラ店
八日市市 パピルス 八日市店
栗太郡 WonderGOO 栗東店
高島郡 ゲームステーションみずの

京都府

京都市右京区 ゲームステーション 京都太秦店
京都市右京区 ニュータイプ 梅津店
京都市右京区 ニュータイプ 常盤店
京都市右京区 ニュータイプ 西院店
京都市右京区 メディアショップギース 西院本店
京都市北区 TVパニック 京都北大路店
京都市北区 ニュータイプ 大将軍店
京都市下京区 （株）あさだ
京都市下京区 中川ムセン 京都店
京都市西京区 ゲームステーション 桂店
京都市西京区 ハイパーニュータイプ 桂店
京都市伏見区 ゲームステーション 桃山店
京都市伏見区 タカラトーイ
京都市伏見区 中川ムセン 醍醐店
京都市山科区 ファミザウルス 山科店
京都市山科区 マツヤデンキ 山科店
宇治市 ソフトハウスアルゴ 小倉店
亀岡市 メディアマートカメレオンクラブ 亀岡店
京田辺市 ファミQ 新田辺店
城陽市 ファミQ 城陽店
長岡京市 ファミザウルス 長岡店
長岡京市 メディアショップギース 長岡天神駅前店
福知山市 P's SHOP 福知山 KUSE
八幡市 ランナー
与謝郡 おもちゃの店 うめだ

石川県

金沢市 GROOVE! 金沢有松店
金沢市 カメレオンクラブ 北町店
金沢市 カメレオンクラブ 鳴和店
金沢市 カメレオンクラブ 工大前店
金沢市 キノミ 南新保店
加賀市 ファミーズ 加賀店
小松市 カメレオンクラブ 宝町店
七尾市 カメレオンクラブ 七尾駅前店
羽咋市 メディアパーク羽咋
石川郡 カメレオンクラブ 野々市店
河北郡 メディアパークタカヨン 津幡店

富山県

富山市 トップボーイ Booksなかだ奥田店
富山市 ゲンキランド 天正寺店
富山市 トップボーイ Booksなかだ天正寺店
富山市 ハイパーゲンキランド 豊田店
高岡市 GROOVE! 高岡駅南店

福井県

小浜市 おもちゃの店 ピノキオ
敦賀市 TVパニック SuperKaBOS 敦賀店

大阪府

大阪市阿倍野区 TVパニック あべの店
大阪市生野区 キッズメイト本店
大阪市生野区 トップボーイ 巽店
大阪市北区 キディランド 大阪梅田店
大阪市北区 上新電機（株） ディスクピア梅田店
大阪市中央区 TVパニック 松坂屋大阪店
大阪市鶴見区 ゲームステーション 鶴見店
大阪市天王寺区 TOY SHOP レオ
大阪市都島区 ファミコンショップ ギャングスター都島店
大阪市浪速区 上新電機（株） ディスクピア日本橋店
大阪市浪速区 中川ムセン なんばん店
大阪市浪速区 ヤマギワソフト 大阪店
大阪市西区 ファミコンランド ミレニアム
大阪市東住吉区 トップボーイ 長居公園通店
大阪市平野区 フォーカス77 今里店
大阪市平野区 上新電機（株） 平野うりわり店
大阪市平野区 ゲームショップ むあにい
大阪市平野区 ピノキオ
大阪市平野区 ファミッ子ランド 平野店
大阪市淀川区 ブックスナカ談 新大阪店
大阪市淀川区 ファミコンショップイーグル 新大阪店
池田市 マルチメディアコンビニエンス 池田店
泉大津市 ゲームステーション 泉大津店
泉佐野市 ギャングスター 泉佐野店
茨木市 TVパニック 茨木店
茨木市 マルチメディアコンビニエンス 穂積店
岸和田市 ゲームステーション 岸和田店
堺市 おもちゃの店 キタオ
堺市 ゲームステーション 中百舌鳥店
堺市 ゲームステーション 原山台店
堺市 ゲームステーション 深井店
堺市 トイプラザ 光明池店
堺市 中川ムセン 泉北店
堺市 マコト屋ベビーセンター
堺市 わんぱくこぞう 大庭寺店
堺市 わんぱくこぞう 高倉台店
吹田市 TVパニック 吹田店
吹田市 メディアCITY 江坂店
吹田市 ワンダーパニック 山田東店
摂津市 ゲームステーション 千里丘店
高槻市 TVパニック 高槻店
高槻市 トップボーイ 摂津富田駅前店
高槻市 遊コン 高槻店
豊中市 ギャングスター 蛍池店
豊中市 ゲームステーション 東豊中店
豊中市 中川ムセン 千里店
豊中市 マルチメディアコンビニエンス 江坂店
豊中市 わんぱくこぞう 曽根店
豊中市 マルチメディアコンビニエンス 服部店
豊中市 ワンダパニック 豊中店
富田林市 ゲームステーション 富田林店
富田林市 上新電機（株） とんだばやし店
寝屋川市 ゲームステーション 寝屋川店
寝屋川市 ゲームソフト I O
寝屋川市 わんぱくこぞう 萱島店
寝屋川市 ソフトハウスアルゴ 香里店
阪南市 ギャングスター 尾崎店
交野市 ソフトハウスアルゴ 交野店
東大阪市 ゲームステーション 東大阪店
東大阪市 トーマス 吉田店
東大阪市 遊コン 長瀬店
枚方市 ソフトハウスアルゴ くずは店
枚方市 タイムス 枚方店
箕面市 ゲームステーション 箕面店
箕面市 マルチメディアコンビニエンス 箕面店
八尾市 よしおか玩具店

兵庫県

神戸市北区 メディアマート パル
神戸市須磨区 メディアCITY 須磨店
神戸市須磨区 遊コン 板宿店
神戸市垂水区 トップボーイ 日東館垂水店
神戸市中央区 TVパニック 三宮店
神戸市灘区 POWERメディアCITY 神戸徳井店
神戸市灘区 マルチメディアコンビニエンス 六甲店
神戸市灘区 メディアCITY 六甲店
神戸市灘区 メディアCITY 王子公園店
神戸市西区 WonderGOO 伊川谷店
神戸市西区 ゲームステーション 西神戸店
神戸市西区 遊コン 学園都市店
神戸市東灘区 メディアCITY 東灘店
明石市 ゲームステーション 魚住店
明石市 セブンイレブン 明石魚住駅前店
明石市 トップボーイ 魚住店
明石市 メディアCITY 明石店
芦屋市 メディアCITY 芦屋店
尼崎市 TSUTAYA 阪神出屋敷駅店
尼崎市 クロベー 杭瀬店
尼崎市 メディアCITY 武庫之荘店
伊丹市 Wonder GOO伊丹店
伊丹市 ゲームステーション 伊丹店
伊丹市 ゲームステーション 猪名寺店
伊丹市 復活書房 伊丹店
伊丹市 メディオ! 伊丹
加古川市 ゲームステーション 野口店
加古川市 遊コン 加古川店
宝塚市 ゲームステーション 宝塚店
宝塚市 メディアCITY 逆瀬川店
西宮市 ゲームステーション 西宮店
西宮市 上新電機（株） 甲子園店
西宮市 メディアCITY 西宮店
西宮市 モーモーランド 鳴尾店
姫路市 トップボーイ 京見橋店
姫路市 ポッシュ 白浜店
姫路市 遊コン 姫路駅前店

広島県

広島市安芸区 マルチメディアコンビニエンス 安芸区役所前店
広島市安佐北区 VIC21 高陽店
広島市佐伯区 五日市ブックセンター廣文館
広島市佐伯区 マルチメディアコンビニエンス コイン通り店
広島市中区 マルチメディアコンビニエンス 白島店
広島市中区 マルチメディアコンビニエンス 中央通り店
広島市西区 TSUTAYA 楠木店
広島市西区 マルチメディアコンビニエンス 井口店
廿日市市 マルチメディアコンビニエンス 廿日市店
東広島市 廣文館 東広島店
福山市 ゲームステーション 福山曙店
福山市 ゲームステーション 福山春日店
福山市 廣文館 東福山店
福山市 ソフト＆ソフト
福山市 遊コン 福山店
三次市 マルチメディアコンビニエンス 三次店

岡山県

岡山市 Wonder GOO 岡南店
岡山市 Wonder GOO 妹尾店
岡山市 表町メディオ！
岡山市 ゲームステーション 京山店
岡山市 ゲームステーション 島田店
岡山市 ゲームステーション 十日市店
岡山市 ゲームステーション 豊浜店
岡山市 ゲームステーション 平井店
岡山市 遊コン 津島店
岡山市 遊コン 中山下店
岡山市 遊コン 遊プラザ店
岡山市 メディオ 西市
倉敷市 英弘チェン EVE 東倉敷店
倉敷市 英弘チェン EVE 水島店
倉敷市 GAME SOFT SHOP ファソランド
倉敷市 ゲームステーション 倉敷白楽町店
倉敷市 ゲームステーション 倉敷堀南店
倉敷市 ゲームステーション 倉敷中島店
倉敷市 ゲームステーション 花の街店
倉敷市 遊コン 笹沖北店
津山市 TSUTAYA 津山ノースランド店
赤磐郡 メディオ！平島北

鳥取県

鳥取市 ファミコンショップ [illegible]

島根県

出雲市 GAME&BOOK [illegible]
益田市 益田サティ2F ビルフェローアーク21

山口県

岩国市 マルチメディアコンビニエンス 新南岩国店
小野田市 （株）あおき 小野田店
下関市 トップボーイ 幡生店
下関市 トップボーイ 稗田店
下松市 カメレオンクラブ 下松店

香川県

高松市 シータショップ 高松
坂出市 あざみ商店
丸亀市 英弘チェン EVE 丸亀店
綾歌郡 英弘チェン EVE 宇多津アリシア店
大川郡 ホワイトハウス
香川郡 ドキドキ冒険島 ウイングポート店

徳島県

徳島市 TVパニック EAST徳島店
徳島市 シータショップ 徳島
徳島市 ハイスコア 吉野本町店
板野郡 ギャオス 藍住本店

高知県

高知市 マジカル 御座店
高知市 メディアクラブ デジット
中村市 GAME LAND アイドル21
高岡郡 英弘チェン EVE 佐川店

愛媛県

松山市 英弘チェン EVE 東石井店
松山市 ぷあんたじ屋

福岡県

福岡市中央区 ビッグカメラ 天神
福岡市中央区 ベスト電器 福岡店 TVゲームコーナー
福岡市博多区 ダイエー福岡ルックス メガバンドールキャナルシティ店 ゲームコーナー
福岡市早良区 ベストビデオ西新店 TVゲームコーナー
福岡市西区 （株）あおき 今宿店
福岡市西区 わんぱくこぞう 下山門店
福岡市南区 ガリバー
大野城市 ベストパックサービス ベストビデオ大野城店
大牟田市 ジョイン 新栄町店
大牟田市 メディアクラブ 通町店
北九州市門司区 トップボーイ WAVE21店
北九州市小倉北区 ジャックス 清水店
北九州市八幡東区 ファミコン屋
北九州市八幡西区 TVパニック 引野店
久留米市 （株）アプロ Bee1 合川店
久留米市 メディアシティBOM 久留米上津店
粕屋郡 ファミコンハウス 志免店
嘉穂郡 ベスト電器 穂波店 TVゲームコーナー

佐賀県

佐賀市 トップボーイ ブックストントンオリエンタル店
鹿島市 TVゲームショップ ゲーム通隊 鹿島店

長崎県

佐世保市 メディアクラブ [illegible]

熊本県

熊本市 カメレオンクラブ 健軍店
熊本市 トップボーイ 龍田店
熊本市 ファミコンプラザ帯山店 漫画館

大分県

大分市 GAME MUSEUM時游館
大分市 JOY－フレンド 府内店
大分市 JOY－フレンド 明野店
宇佐市 TVチャンプ 宇佐店

宮崎県

都城市 ベストソフトタウン 都城店

鹿児島県

鹿児島市 おもしろランドキャンプ和田店
鹿児島市 マリオの店 城西店
鹿児島市 マリオの店 西駅店
川内市 がらっぱ堂
川内市 おもしろランドキャンプ 川内店
国分市 ファミザラス 国分店

沖縄県

宜野湾市 TVパニック 宜野湾店

以上のお店から最強馬が出現する！
その馬は、キミのかも知れない…。

面白さ、つみこみすぎ!?

コースも
システムも
謎も冒険も、
さらにさらに
ワンダフォー!
になって登場!

キュートな車体にユニークなコース!
だけど走りは超本格、超過激だぞ!

強化パーツとペイントで
速くなる!カッコよくなる!
キミだけのチョロQを育てろ!

NOW ON SALE!
¥5,800 ※価格は希望小売価格です。(税別)
チョロQモータース http://www.takaratoys.co.jp/CHOROQ/index.html

見かけだけの改造じゃない!
パーツ次第で走りが変わる!

対戦はレースだけじゃないゾ!
サッカーやビリヤードでも勝負!

チョロQたちとおしゃべり!
RPG気分で情報を集めよう!

目指せ1番!999キャンペーン

限定1999セット、
激レアのチョロQをGetしよう!
キャンペーン期間 1999.8.5〜10.31(当日消印有効)

応募要項
官製ハガキに、あなたの名前・年齢・住所・電話番号、そしてチョロQ20周年へのメッセージを記し、商品ラベルの「応募券」を貼って、下記応募先までお送り下さい。なお、賞品についての詳しい内容は各種雑誌の広告や記事・店頭ポスター・チョロQモータースホームページなどをご覧下さい。

キャンペーン応募先
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 株式会社タカラ CS事業部「TVゲームチョロQ1999キャンペーン係」

電撃PSはRPGの味方です
ごーごーれっつごーあーるぴーじー
ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン
レジェンド オブ ドラグーン
デュープリズム
Lunatic Dawn Odyssey
アランドラ2 魔進化の謎
アークザラッドⅢ
カエルの絵本 なくした記憶を求めて
グローランサー
ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの
イラスト／六堂秀哉

◀『不思議のダンジョン』シリーズやサウンドノベルシリーズの生みの親。『ドラクエⅠ～Ⅴ』など多くのヒット作を手がけている。

株式会社チュンソフト代表取締役社長

中村光一

『トルネコ2』の魅力を語る!!

「初心者には優しく、ファンには歯ごたえのあるデキですよ」

『不思議のダンジョン』シリーズの生みの親、中村光一。本誌編集長で大の『不思議のダンジョン』ファン渡部隆人。『トルネコ2』の発売を直前に控え、この2人が『トルネコ2』についてじっくりと語り合ったぞ。

9/15 RPG	▶¥6,800 ▶チュンソフト／エニックス
	▶MC(2ブロック)、AC(DS対応)

偶然性の中に共通体験が楽しめる

渡部：いきなりなんですが、いやぁ、楽しいですね。『トルネコ2』。

中村：ありがとうございます（笑）。

渡部：マスター版のロムをお借りしてから、ずっと遊ばせていただいているんですが、翌日会議があるのに[※1]朝7時までハマったりしています。

中村：開発者冥利につきますね。

渡部：それで今回は、なぜ『トルネコ2』がこんなに楽しいのかというごとを社長の口から語っていただこうという企画なんですが。

▼2人ともお酒&ゲーム好き。ここでは書けない話もいろいろ…。

中村：僕の考えるところでは、まず何度やっても、毎回違うこと。偶然性が高いことだと思います。例えば、正義のソロバン[※2]とか、とてもいいアイテムが1階に落ちていたり…。

渡部：逆に何階まで潜っていっても、全然いいアイテムがなかったり…。

中村：よおっし、このアイテムさえあればいいところまで行けるぞ…なんて思っていたら、すぐやられちゃったりとか。

渡部：あるある[※3]。あるんだ。

中村：こうやって僕と編集長のように、偶然性の中にも同じ経験を共有できることも楽しいですよね。

渡部：そうやって、友だちと話していると、このアイテムってこう使えるんだとか、いい情報交換になりますよね。遠投の指輪をつけて、合成の壺を投げちゃいけない[※4]とか。そういうコミュニケーションの媒体としても楽しいですよね。

攻略方法はプレイヤーが作る

中村：その遠投の指輪の話ですが、実はそれも偶然の産物なんです。銀の矢みたいに、どんな敵も突き抜けて攻撃ができるアイテムがあるといいな、なんてアイデアがあったんで、試しに入れてみたら、そんな笑い話みたいな結果になった。開発に「これ、おかしいんじゃない?」って問い合わせたら、「そういうアイテムなんです」ってことで、とりあえずそのままいくことになりました。ほかのアイテムでも、僕らが思ってもいない[※5]使い方をされているものがあるんです。結局、僕らが作るのは基本的な器であって、その中でプレイヤーが、どんなことをしてどんな結果が生まれるかは、すべてプレイヤー自身が生み出していく◆

『トルネコ2』がよくわかる 基礎知識

●(※1)会議があるのに～
渡部編集長のハマり具合は編集部内でも話題。プレイ3日目で＋30以上の武器をコロコロ持っていて、会議の席上で「あの人はすごすぎますよ」と言われるほど。つまり、それほど『トルネコ2』のハマり度が高いということ。

●(※2)正義のソロバン
『1』の最強の剣。ただし、特殊効果がないために、ドラゴンに対して強いドラゴンキラーを強化する人が多かった。『トルネコ2』では、どんなアイテムが最強の剣なのか?

●(※3)あるある。
『不思議のダンジョン』シリーズをプレイした人同士で話すと必ず出てくる言葉。特に自分がどんな不幸なやられ方をしたか自慢すると、よく聞ける言葉である。

●(※4)遠投の指輪と合成の壺
合成の壺には自分の持っている最強のアイテムを入れることが多い。全国でこの失敗をして悲しんだ人は多かったはず。

▶[illegible]ってしまい、なかのアイテムとはサヨナラしてしまう

6F Lv 8 HP 49/ 49 2354G
トルネコは しあわせのたねをのんだ。
トルネコはレベル8に上がった。

◀しあわせの種でレベルアップ。魔法屋がある今回はありがたみが少ない?

●(※5)思ってもいない
「はぐれメタルを分裂の杖で増やしまくってレベル上げをする」「動かなくなったばくだんいわに矢を当てて、遠距離攻撃に使う」「矢を一本だけ撃って床に落として、それをパンの巻物でパンにする」など。そのアイデアを出したときには考えなかったもの。いろいろなことが、工夫次第で自由にできるのだ。

●(※6)[illegible]
この対談では「混乱したときに、トルネコが勝手にいいアイテムを使ってしまう」「バーサーカーが神父まで倒してしまう」などがあげられたが、きちんとプレイすれば回避できるものもある。自分のミスを棚に上げるときに使われる言葉。

●(※7)前半のダンジョン
前半のダンジョンは、それぞれ罠が多く

対談会場：東京・麻布ユーキマーレ

[秋のBIG対談]中村光一vs渡部雅人

◆ものなんです。

基本を守ればとても簡単 苦労も身になる

渡部：最近のゲームって自由度が高いということを「売り」にしているものが多いですよね。でもほとんどのものは、難しいシステムをきちんと理解しないと楽しめないとか、プレイヤーが突き放されて何をしたらいいかわからなくなってしまうものだったりします。でも『トルネコ2』って、決して簡単ではないけど、いくつかの基本をちゃんとやっていればいいという、親切さみたいなものがありますよね。

中村：それに、きちんと剣を振って歩けばワナを避けられるとか、ナナメ歩きを続けていれば満腹度が減りにくいとか、自分のした苦労がきちんと身になっていく実感があると思います。

渡部：それだから、やられちゃったときにも「ああ、やっぱりね。あの◆

◆とき、こうしていればよかったのよね」とか、妙に納得しちゃいますよね。

中村：感情では、「そんな理不尽な」とか怒っているのに、頭の片隅で冷静に納得しているんですよね。

渡部：でも、それが次のプレイのときの教訓となる。まさに失敗が身についていく感覚ですよね。

『トルネコ2』は難しいか？

中村：このシリーズは長く続いているだけに、そういう過去の経験の蓄積のないユーザーがついてこれるか不安ですよ。

▶オシャレな店内で記念写真。ゲームの話はつきることなく続きました。

渡部：でも前半のダンジョン[※7]が、いい練習ステージになっていて、自然に高度なこともできるようになりますね。あと○ボタンのシステム[※8]とか、プレイのミスをなくす工夫が生きてます。心配ないですよ。

中村：うれしいですね。僕もあれは気に入ってます。

渡部：『トルネコ2』のサンプルをお借りしてから『1』も遊んだりしてみたんですが、『トルネコ2』に比べると難しく感じますよね。

中村：僕もそう思います。

渡部：そういう意味では『トルネコ2』は新しいユーザー[※9]にも、いい難易度になっていると思います。僕みたいなファンも抵抗なく楽しめますしね。

中村：『トルネコ2』では新しいユーザーも増えると思いますし、固定ファンもそれなりの期待をしてくれていると思います。だからシステムや前半のダンジョンは新しいユーザーが慣れやすく、それ以後は固定ファンにも歯ごたえのあるものを目指して作りました。どんな層のユーザーにも遊びごたえがあるものに仕上がっていると思いますよ。

『トルネコ2』はまだまだ魅力いっぱい

中村：ところで編集長。「あれ」[※10]はもう、経験しましたか？

渡部：いや、まだなんですよ。すごく気になるんですけど、もし失敗したらとか考えて。何かやってしまうと、取り返しがつかなくなったりしないですか？

中村：（笑）全然大丈夫ですよ。あれは実験的な意味でやろうと思っていたネタなんですが、たぶん慣れないうちは「なんじゃコレ？」みたいなインパクトがあると思います。でも、それは初めて「不思議のダンジョン」シリーズが世に出たときと同じインパクトで、きっとすごく楽しんでもらえると思います。

渡部：そうですか。ぜひ帰ったらやってみます。発売前に、しかも翌日の出社時間を、比較的気にしないで『トルネコ2』を遊べるなんて、PS専門誌の編集長をしていて本当によかったと[※11]思います。

中村：ありがとうございます（笑）。楽しんでください。

「PS専門誌の編集長をやってて本当によかった」

渡部雅人
電撃PlayStation編集長
▼メディアワークス第1編集部部長、兼電撃PlayStation編集長。大の『トルネコ』ファン。

中村光一社長からの挑戦状

本誌を読んでいる『不思議のダンジョン』ファンに中村社長から挑戦が来たぞ。社長の出した課題の成績優秀者には『トルネコ2』のクリアキャンペーンでもらえる筆箱のレアな色違いバージョンのほか、中村社長みずからが「キミは不思議のダンジョンマスターだ」と認めたサイン入り証明カードをプレゼントするぞ。同じランクの応募は基本的に早い者勝ちなので、急いで応募しよう。

応募部門

以下のプレイ内容の映像が最初から最後まで入ったVHSのビデオを編集部まで送ろう。しめ切りは10月20日。同じ成績の応募は早く編集部に届いたものを成績上位者とするぞ。

●ロースコアコンテスト：不思議のダンジョン99階をクリアしたスコアの低さを競う。アイテム持ち込み、魔法屋使用は禁止。

●パンひとつでコンテスト：パンひとつだけ持って不思議のダンジョンに挑戦。パンや草を食べずに何階まで潜れるかを競う。魔法屋の使用は禁止。

●狂戦士レベルコンテスト：バーサーカーのレベルをどれだけ上げられるかを競う。

本誌編集長も夢中！『トルネコ2』の紹介は次ページから GO!

出る、杖が多く出るなどの特徴があり、そのアイテムの使い方を学ぶのに適した内容になっている。

●（※8）○ボタンのシステム
○ボタンを押すと隣り合った敵の方向を自動的に向いてくれるので、ナナメ攻撃などでもミスがなくなる。このほか攻撃してきたモンスターの方へ自動的に向く、R1ボタンで行きたいナナメ方向を矢印で選べて、そのまま歩けるなど『トルネコ2』には親切なシステムが目立つ。

●（※9）新しいユーザー
『1』は'93年、『シレン』はSFC、GBともに'95年、'96年の作品。年少のユーザーでは知らない人もいるはず。

●（※10）「あれ」
「ドラクエ」ではおなじみの「あれ」。「あれ」したあとは、今までとはまったく異なった『トルネコ』が楽しめる。ぜひ自分の目で確かめてみよう。

●（※11）本当によかったと～
このあと、トルネコが商人なのにドロボーができることに対して同じセリフを言っていた。よほどドロボーに思い入れがあると思われる。また中断システム（P.91参照）の話でも同じことを言っていたが、その中で「朝、出社前のプレイで会社に行く時間に間に合って助けられた」とのセリフも。朝7時までプレイして、さらに出社前にも遊んでいたらしい。

対談を終えて
拝啓 中村光一様

先日の対談では楽しい時間を過ごさせていただきました。あの日、自宅でさっそく「あれ」を試しましたが、まったく新しい楽しみ方を演出する試みに驚くばかりでした。そのうえ「あれ」や「あれ」もあるなんて…。当分『トルネコ2』を手放せそうにないですね。

渡部雅人

応募ビデオには、ダンジョンの途中からとか、最初と最後だけなどではなく、そのプレイの最初から最後まですべてを収録してください。また企画の性質上、ビデオの返送は遅れる場合があります。今回掲載のカードのデザインは仮のもので実際のものとは異なります。

〒101-8305 ㈱メディアワークスDPS編集部
中村光一からの挑戦状係

発売直前

不思議のダンジョン攻略講座 予習編

シリーズ初体験の人も
そうでない人も、
不思議のダンジョンの
強者になれる
特別レクチャー開講です!
これを受ければ
プレイ前の予習は
バッチリだね!

●受講にあたって…

この講習は講習内容によって入門者クラス、初級者クラス、中級者クラス、上級者クラスの4つに分かれています。各クラスにはいくつかの項目があり、タイトル横に書かれた「地下○F」の数字が大きいほど、そのテクニックが高度であることを示しています。

入門者クラス

初めて『不思議のダンジョン』シリーズにふれる人はここで基礎知識を身につけよう

地下3F 各ダンジョンの特徴を理解しよう

不思議のダンジョンよりも前に挑戦することになるダンジョンは、それぞれ出現するアイテムの種類に特徴がある。そのため、欲しい種類のアイテムが出現しやすいダンジョンに何度も挑戦すれば、簡単に手に入れられるぞ。集めたアイテムは倉庫に保管し、ほかのダンジョンに持ち込むことができる。挑戦するダンジョンに出現しないアイテムを持ち込めば、冒険が楽になるぞ。

ちょっと不思議の草原	全種類のアイテムが出現する。ゲームシステムに慣れよう
屋敷のダンジョン	矢が中心に出現する。使い方をマスターしよう
城のダンジョン	杖が中心に出現する。使い方をマスターしよう
墓場のダンジョン	草や種が中心に出現する。使い方をマスターしよう
火吹き山	巻物が中心に出現する。使い方をマスターしよう
迷いの森	お金以外のアイテムはほとんどなし。高い確率でお店が出現する
トロ遺跡	全種類のアイテムが出現する。今までの冒険の成果を試そう

▶持ち込めるアイテム数に制限があるダンジョンもある。

地下5F ナナメ移動で満腹度を減らさず歩こう!

満腹度は、ターンが経過するごとに少しずつ減っていく。満腹度の消費を最低限に抑えたい場合、1ターンでも節約して行動することが重要なのだ。たとえば、ナナメ方向にある部屋の出口に移動したい場合なら、まっすぐ壁まで移動してから出口に向かうのではなく、ナナメ移動で少しでも満腹度の消費を抑えながら移動するのだ。

▼直線的に動くと、そのぶんターン数が余計に必要となる。

▲ナナメ移動を使えば、ターン数を節約して出口に向かえるぞ。

地下7F 特殊操作を使いこなそう

『トルネコ2』には、『1』や『シレン』にも登場した便利な機能がいくつも用意されている。敵に攻撃されると自動的にその方向を向くなど、自動的に発動するものもあるが、R1ボタン+✚キーでナナメ方向にしか移動できなくする機能のように、自分で操作しなければ使用できない機能もあるのだ。ここでは、こういった便利な機能の効果的な使い方や、使わないほうがいい機能などを紹介するぞ。頭にたたき込んでおこう。

⊗ボタンのダッシュは乱用しない

⊗ボタン+✚キーで、ダッシュ移動ができる。素早く動けて一見便利そうなこの機能だが、出会い頭に敵に先制攻撃されてしまう危険性を持っている。しかも、進行方向にトラップが隠れていた場合、そのまま突っ込んでしまうのだ。操作に慣れていない人は使わないようにしよう。

◀特にHPが少ないときは、使うと命取りになることも。

高速の回復は広い場所で

HPはターンが経過することに回復する仕組みになっているが、◎+⊗ボタンを使えば素早くHPを回復させることができるぞ。ただし、この操作を行うと敵も早く行動し、操作する場所が視界の悪い通路だった場合、先制攻撃されることもある。回復は必ず広い部屋で行おう。

◀ターンが早送りになるので、満腹度の消費も早くなるぞ。

◎ボタンで狙いを定めるべし

◎ボタンを押すと、向きを決定する矢印が出現し、トルネコをその場で方向転換させることができる。また、敵が隣にいるときに押せば、1発で敵の方向を向かせることができるぞ。複数の敵が隣接する場合は落ち着いて矢印を操作し、攻撃する相手を決定しよう。

◀▲ナナメ方向に敵がいる場合に、特に重宝する操作だ。

▲敵は赤、アイテムは青

プレイ中は、マップ表示機能を常にオンにしておこう。マップは移動した場所をオートで記録していくため、表示されていない場所を見ることによって、まだ移動していない部屋がどこにあるか判別できるぞ。なお、マップ[illegible]

地下11F トラップはこの方法で見つけよう!

ダンジョン内にあるトラップには、トルネコの状態異常を引き起こすものから直接ダメージを与えるものまで、さまざまな種類が用意されている。状況によっては致命傷になることもあるこれらのトラップは、実は攻撃を空振りすることで、簡単に発見できるのだ。一歩歩くたびに空振りしていけば、トラップには絶対はまらずにすむぞ。攻撃を空振りする以外にも、トラップを発見する方法はいくつかあるので、ここでオススメの発見法を紹介しよう。

特定のアイテムを使う

めぐすり草で、すべてのトラップが見えるようになる。ワナ抜けの指輪も使える。

アイテムを投げる

アイテムを次々と投げて、アイテムが落下しない場所があったら、そこにトラップがある。

初級者クラス

不思議のダンジョンにあまり慣れていない人はここでプレイの基本を確認しておこう

地下13F お店をうまく活用しよう

ダンジョンをクリアしていくごとに、次々と利用できるようになるお店の数々。これらはダンジョンに挑戦する前に立ち寄ることができるので、うまく利用すれば冒険をかなり楽に進められるぞ。ここでは、それぞれのお店の上手な活用法を紹介しよう。

魔法屋

一度到達したダンジョンのフロアに移動させてくれる「バシルーラ」などを依頼できる。かなり深いダンジョンに挑戦するときは、ぜひ活用しよう。

◀ここでは、全部で4つのことを依頼できる。◀杖の使用回数の回復も依頼できるぞ。

鍛冶屋

武器や盾を強化してもらうことが可能。依頼にはお金ではなくアイテムが要求されるので、あらかじめいろんなアイテムを倉庫にストックしておくといいぞ。

◀要求されるアイテムはランダムで変化する。◀恩人でもアイテムがないとダメなのだ。

パン屋

パン屋ではパン、巨大なパン、魔法のパンが買えるが、オススメは魔法のパン。満腹度を回復するだけでなく、いろいろな効果もあるぞ。

◀どんな効果があるかは自分で確かめよう。

銀行屋

銀行では一定額お金を預けるといいことがあるぞ。預けたお金はなるべく引き出さず、使うぶんはダンジョンでかせごう。

◀たくさん預けるほどいいことが起きる？

合成屋

鉄の斧＋2とこんぼう＋3を合成するとき、ベースを鉄の斧＋2にすれば鉄の斧＋5が完成するが、こんぼう＋3をベースにするとこんぼう＋5が完成してしまう。ベースとなる武器は、攻撃力が高いものを選ぼう。

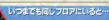
▼ベースになるアイテムは強力なものを選ぶ。

▲完成品の特殊効果は合成前に確認可能。

▲この法則は、盾を合成する場合も同じだ。

謎の老人のお得な知恵袋 いつまでも同じフロアにいると…

謎の老人のお得な知恵袋 ゲームを中断するときは…

地下15F 踊らされたらこれで対処だ

「トルネコ2」では「ねむる」「こんらんする」などの状態異常に、新しく「おどる」というものが加わっている。これはトラップやモンスターの特殊攻撃、さらに「おどり草」というアイテムを飲むことで起きるもので、この状態になるとトルネコが踊り出すという、見た目だけは、とてもコミカルなもの。しかし、攻撃がまったくできなくなるため、敵が近くにいたらそのまま倒されかねない危険な状態でもあるのだ。ここでは、この「おどる」状態になったときに有効な対処法をふたつ紹介するので、しっかりとマスターしよう。

【パターン1】草＆種で切り抜ける

◀踊った状態でも、草や種を使うことは可能。敵に囲まれてしまったら、ルーラ草を使うのがオススメだ。

【パターン2】効果が消えるまでひたすら逃げ回る

▼踊りながらでも移動はできる。近くにいる敵が1体だけなら、移動しつつ通常状態に戻るのを待とう。

◀▲移動しながらターンを経過させ、状態異常の回復を待つのだ。草や種などのアイテムを持っていないときにも使用できる戦法だ。

地下18F 通路を利用して敵をたたけ

複数の敵がいっせいに襲いかかってきたらいったん部屋同士をつなぐ通路に向かい、部屋から通路に一歩入った場所で戦うべし。ここなら、一体ずつ敵を相手にすることができ、さらに部屋の中に敵が何体残っているか確認しながら戦えるぞ。ただし、ナナメ方向に、矢や杖を使って攻撃してくる敵がいたら要注意。この場所にいても、ナナメ方向から攻撃を受けてしまうのだ。そんなときは、一歩後退して戦うといいぞ。

(左)複数の敵と戦う場合は、部屋から通路に一歩入ったこの場所で戦うべし。

(右)モンスターハウスに飛び込んでしまったときにも、この戦法が有効だ。

中級者クラス

高度なテクニックも身につけて全ダンジョンを制覇しよう

地下21F 移動テクで攻撃のアドバンテージをつかめ

このゲームは自分のターン、敵のターンが交互にくり返されて進むシステムになっている。敵を直接攻撃するときは敵と隣り合っていなければならないのだが、敵のターンで相手が隣に来てくれれば、こちらから先制攻撃を仕掛けることができて、とても有利になる。ここでは、特殊な行動をとる敵をタイプ別に分け、それぞれに有効な先制攻撃が仕掛けられる移動テクを紹介。さらに、なるべくダメージを受けずに敵が倒せる、かしこい戦い方も紹介するぞ。

▶ここで紹介するテクを使い、なるべくダメージを受けないようにして敵を倒していこう。

ランダムに動き回る敵

たとえば コイツ ドラキー

▼敵に1歩で接触できる状態のときは1歩下がり、"2歩で接触できる状態"になるまで待つべし。

まず敵との距離を2歩で隣り合う状態になるように調整してから、こちらから1歩接近する。これを敵が隣り合って来るまでくり返し続けていれば、確実に先制攻撃することができるぞ。敵は隣り合うと高い確率で攻撃してくるので、敵が1歩で接触できる距離にいる場合は、絶対にこちらから近づこうとはしないこと。

▶2歩で敵に接触できる状態になったら接近。これをくり返し敵が隣に来るのを待つのだ。

倍のスピードで移動する敵

たとえば コイツ ゴースト

倍速で移動する敵が、1歩で隣り合う位置にいたら要注意。そのまま接近しても、必ず先に攻撃されてしまうぞ。こんなときは、1歩敵から遠ざかればOK。敵は2歩動くので、2歩目で自分の隣に誘い込むことができるのだ。ボミオスの杖を持っていれば、杖の効果で敵を2ターンに1回しか行動できなくしてしまう戦法も使えるぞ。

▶敵が1歩で隣り合う位置に。1歩遠ざかって対処だ。

▼敵の方から隣に寄ってきたぞ。あとは先制攻撃を加えるだけだ。

2分の1のスピードで行動する敵

たとえば コイツ アイアンタートル

この動作をくり返すのだ…!

▼敵が行動する直前のターンに相手から1歩遠ざかり、攻撃を加える。この行動をくり返せば楽に倒せるぞ。

2ターンに1回しか行動しない敵には攻撃力の高いものが多いが、彼らを倒すのは意外と簡単だ。1回攻撃して1歩遠ざかる。これをくり返せば、ノーダメージで倒すことができるぞ。もし進行方向に障害物があって後退できないときは移動に2ターン使い、後退できる場所に移動してから攻撃を加えるといいぞ。

力をためて攻撃してくる敵

たとえば コイツ おおきづち

力をためたあとの攻撃はかなり強力だが、力をためる効果は次のターンまでしか持続しない。これは攻撃しなかった場合も同様だ。敵が力をためた次のターンに1歩相手から遠ざかれば、この強力攻撃を無効にすることができるぞ。

◀力をため攻撃さえ封じ込められれば、あとは普通の敵と同じように戦うことができる。

遠距離から攻撃してくる敵

たとえば コイツ リリパット

矢や杖を使って遠距離攻撃してくる敵は、直線上に並んだまま接近すると一方的にダメージを受けてしまう。敵の直線上を避けて1歩ずつ移動すれば、敵は攻撃することなく近づいてくるので、相手が隣り合ってくるまで待ってから攻撃しよう。

◀この戦法を使えば、敵はトルネコと直線上に並ぶように、ナナメ移動しながら近づいてくるぞ。

謎の老人のお得な知恵袋 バーサーカーには要注意!

謎の老人のお得な知恵袋 にせ神父はさっさと倒せ!

上級者クラス

高等テクニックをマスターして不思議のダンジョンの強者を目指そう

地下25F 水晶と杖をうまく使いこなせ!

ダンジョン内にある水晶はただの障害物ではなく、杖の効果を跳ね返す性質を持っている。この性質を利用すれば、トルネコ自身に杖の効果をかけることができるぞ。ここでは、オススメの水晶&杖の使い方をいくつか紹介しよう。

その1【ホイミの杖】

ホイミの杖は、水晶を利用しなければ敵を回復させてしまうだけの役に立たないアイテムだ。しかし、水晶に向かって使えば、トルネコのHPを大幅に回復してくれる貴重なアイテムとなるぞ。なお、使用回数ゼロの杖を水晶に投げても、その効果を跳ね返させることはできないので注意しよう。

▲HPが少なくなった。ホイミの杖を水晶に使おう。

▶トルネコのHPをいっきに回復できたぞ。

その2【分裂の杖】

水晶に分裂の杖を使うと、トルネコの分身の代わりに、にせ神父が出現する。にせ神父はもちろん敵なのだが、モンスターとしてはかなり弱い。これを何体も出現させて倒し続ければ、楽に経験値をかせぐことができるぞ。

▶ここで出現するにせ神父の実力は、スライムとほとんど大差ない。

その3【ふきとばしの杖】

移動できない溝に守られたアイテムがあり、さらに周囲に水晶があったときは、ふきとばしの杖を使おう。溝と水晶の間に立ち、水晶に向かって杖を使えば、吹き飛ばされることによって溝が越えられるのだ。ただし、このときHPが5減ってしまうので注意。

▲この方法でアイテムを回収したら、トラップを踏んでワープして脱出するのだ。

地下30F「盗みのテク」を身につけるべし!

ダンジョン内にあるお店は貴重なアイテムを売っていることが多いが、貴重なアイテムはそのぶん値段も高い。できれば代金を払わずに持ち帰りたいところだが、アイテムを盗むと追いかけてくる店主のガーゴイルはかなりの強敵。よほどレベルが高くないとたち打ちできないので、ここで紹介するテクを使ってうまくアイテムを盗み出そう。なお、アイテムを盗んでも、一度も階段を降りずにダンジョンを出てしまうと自分のものにはならない。つまり、階段を降りる前にリレミトの巻物でダンジョンを出ても無意味なので注意しよう。

◀▲階段を降りる前にダンジョンを出ると、代金未払いのアイテムは消滅する。

種族	ガーゴイル
特徴	2回行動 2回攻撃
備考	しつこい

ドロボーテク その1 とうぞくの壺を使う

お店の中のアイテムを、あらかじめ出入口の一直線上に並べておき、お店の外からとうぞくの壺でアイテムを回収。これなら、ガーゴイルにお金を払わずにすむぞ。ただし、壺だけは盗み出すことができない。

▲壺の使用回数と同じ個数しかアイテムを盗めないのが欠点だ。

ドロボーテク その2 大部屋の巻物を使う

大部屋の巻物を使うと、店主のガーゴイルは階段の上に移動する。このときに場所替えの杖、ドルイドの杖、モノカの杖といったアイテムを使い、店主を階段から移動させれば、確実に逃げることができるぞ。

▲ドルイドの杖で、店主を階段から移動させてもOK。

▶まず、大部屋の巻物を使ってから、売り物のアイテムを回収しよう。

▶階段に居座る店主に場所替えを使い階段にたどり着く。あとは次のフロアへ進むだけだ。

▼▶モノカの杖を使い、店主をアイテムに変えてしまえば、さらにおみやげ(笑)が手に入るぞ。

注意 穴掘りモンスターは近くにいないか!?

代金を支払っていないとき、お店の敷地内から一歩でも出ると、すぐさまガーゴイルが襲いかかってくる。もしぐんたいアリなど壁を破壊する敵が近くにいた場合、出入口以外に通路を作ったり、壁を削って敷地を広げている可能性がある。間違ってそこに足を踏み入れないよう注意しよう。

◀たとえ盗むつもりがなくても、ガーゴイルは容赦なく襲ってくるぞ。

ドロボーテク その3 ひきよせの巻物を使う

ひきよせの巻物を使えば、店内のアイテムもすべて周囲に引き寄せることができる。ただし、使用後すぐにガーゴイルが向かってくるので、すばやく逃げられるよう、階段の近くで使うようにしよう。

▲アイテムの回収に手間取っていると、店主に襲われてしまうぞ。急げ!

Go Go RPG ▼ レジェンド オブ ドラグーン
個性的なシステムと
プレイヤーを魅了する
ビジュアルで贈る
剣と竜と魔法の
正統派ファンタジー
RPG登場!!
見る者を圧倒するビジュアル、
独特なゲームシステム、
そして剣と竜と魔法の正統派ファンタジーストーリー。
スタンダードなRPGの要素をあわせ持ちながら、
まったく新しいRPGとして登場する
SCEI入魂の一作!!
TOKYO GAME SHOW
レジェンド オブ ドラグーン
12月(予)
RPG
▶価格未定（CD4枚組）
▶SCEI
▶MC（1ブロック）
THE LEGEND OF DRAGOON
レジェンドオブドラグーン

STORY

"神木樹"からすべての物語は始まる

約１万年前、人間と有翼人は種族の存亡をかけて戦った。魔法を使う有翼人に対し、人間はドラゴンを統べる戦士「ドラグーン」で対抗し、勝利を収める。だが、この戦いのあとドラグーンも有翼人も姿を消し、人間だけが繁栄する時代が訪れた。

▼[illegible]と呼ばれる大陸だ。

▲物語は、有翼人との戦いより１万年後の時代から始まる。

◀[illegible]像が並ぶ遺跡。ドラグーンゆかりの地か。

「黒き魔物」を追う主人公

▶さまざまな人間関係がストーリーを彩る。

▼星のようにも見える、[illegible]美しい光の表現が見る者を魅了する。

あふれてる臨場感

◀丸太の橋を渡るダート。川の流れに注目！

MAP

息を飲むリアルな背景マップ

「レジェンド オブ ドラグーン」(以下「L.O.D.」)の背景マップは、ハイレベルのレンダリング技術によって描かれている。ゲーム中は、この背景はもちろんムービーも同じ世界観で統一されているぞ。また、小川の流れ、木漏れ陽などの演出も今までのものとは違った表現で描かれている。

水晶に覆われた街

竜の肋骨を思わせる景観

▲遠くに見える建物も、細かく描き込まれている。

◀夕日のやわらかな光が街全体を暖かく照らす。

夕日に染まる城下町

EVENT

キャラクターたちが息づく入魂のイベント

ポリゴンで表現されたキャラクターが、美しい背景マップの中で生き生きと動き回るイベント。ムービー同様、ここでも今までとは違った演出方法がとられているのだ。

WORLD

独自のコンセプトで描かれた世界観

「L.O.D.」の世界は、そこに暮らす人々、生態、歴史などが壮大な設定に基づき描かれている。剣と魔法と龍を中心とした正統派ファンタジーの世界を、新たな視点でとらえ、独自の世界観を構築しているのだ。

▶分厚い甲冑に覆われた重戦士。既存の鎧の意匠を踏[illegible]

▲乗用に改良されたためか、後ろ脚が異常に発達している。

▲この世界の馬。蹄に注目すれば、風土もイメージできる。

「黒き魔物」を追う主人公、そして

主人公のダートを中心に、運命に引き寄せられたさまざまなキャラクターが、ときには仲間、ときには敵として登場し、物語を紡いでゆく。今回は、それらの魅力的な登場人物の中から、ダートを含めた2人を紹介していこう。

CHARACTER

DART

両親の仇「黒き魔物」を追い求め、旅を続ける

ダート

Age23 ♂ 178cm

栗色の髪と赤いバンダナ、赤い鎧が特徴的な、本編の主人公。幼い頃に両親の命を奪った「黒き魔物」を追い求め、旅を続ける。曲がったことを嫌う、強い正義感の持ち主。

SHANA

強い意志と優しさを持つヒロイン

シェーナ

Age18 ♀ 160cm

ダートの故郷であるセレス村の村長の娘で、ダートとは幼なじみの関係にある。本編のヒロインでどこか幼さを残した顔だちだが、優しさの中に秘められた意志の強さを持つ。

MOVIE 徹底的に練り込まれた

要所要所に挿入されるハイクオリティなCGムービーは、重厚なグラフィックとサウンドで、物語を壮大に盛り上げる。ゲーム全体で30分以上に及ぶこのムービーは、ゲーム内の世界観全体を統一させるという重要な役目も担う。

物語を彩る魅力的な登場人物

UNKNOWN

フードの男

Age? ♂ ?cm

フードの行く手を阻む、長身の男

ダートたちの前に立ちふさがるフードの男。その存在は謎に包まれているが、整った輪郭と、ときおりフードからこぼれる銀色の髪が印象的だ。

ROSE

ロゼ

Age26? ♀ 170cm

ダートを危機から救い、ともに戦う美女

細長く、先の尖った武器を操る美女。漆黒の髪に、整った顔立ちが、謎めいた彼女を象徴している。

CGムービーがプレイヤーを引き込む!!

レジェンド オブ ドラグーン

L.O.D.をひもとく KEY WORDS

『L.O.D.』の世界観に欠かせない、ふたつの重要なキーワードが、「神木樹」と「ドラゴン」だ。特に、神木樹はこの世界に生きる全生命（種族）を産み出した存在で、世界の象徴であり、すべての始まりでもある。ここではこのふたつに迫ってみよう。

その1

『L.O.D.』の世界の象徴

「神木樹」

▶▼この世界に生きるあらゆる生命は、この木から生まれた

その2

物語のキーとなる生命体

「ドラゴン」

▲魔力と力をあわせ持ち、多くの種類が存在。彼らを従えるのが「ドラグーン」。

スクウェアが贈る期待のアクションRPG『デュープリズム』。今回は、新情報を交えつつ、序盤のストーリーの大まかな流れと個性的なサブキャラクターたちを紹介。そしてバトルシーンからは、主人公によって異なる特殊攻撃について、その詳細な情報をお届けするぞ!!

デュープリズム

秋予定 A・RPG	▶価格未定　▶スクウェア
	▶MC(ブロック数未定)

新情報も満載!! ストーリー&バトルを徹底追跡!!

絶大な力を持つ伝説の【遺産】「デュープリズム」を求め、壮大な冒険を繰り広げる純ファンタジーアクションRPG『デュープリズム』。2人の主人公、2つのストーリーを持つこのゲームの、ストーリー、キャラクター、そしてバトルシステムに関する情報を、あらためて紹介していくぞ。それぞれ、最新の情報も満載しているので、要チェック!!

主人公ルウ

優しく純真だが、どこか影のある少年。死の右腕に殺された育ての親を生き返らせるため旅を続ける。

主人公ミント

わがままが過ぎて城を追放された元王女。現在はその復讐と世界征服をもくろみ、旅をしている。

序盤のストーリーの流れを紹介!!

ルウの場合

育ての親でもある姉のクレアを復活させるため、【遺産】を探すルウ。ある日たどり着いたカローナの街で、街外れの森に【遺産】があるという噂を聞きつけ、森へ向かう。

ミントの場合

東天帝国の王女ミントは、そのあまりのわがままぶりに王位継承権を妹マヤに奪われる。逆切れした彼女は、復讐&世界征服を目指し、【遺産】を探す旅に出る。

■森の顔面遺跡～森のアトリエへ

森でゴロツキに襲われたエレナを助け出し、その父親クラウスから【遺産】の情報を聞き出した2人。情報どおり森のアトリエに向かい、そこで地下遺跡に入るための「キーストーン」を入手する。

■地下遺跡～プリマドール登場!!

地下遺跡で入手した謎の箱「キューブ」。魔導士メルの協力を得て箱を開けてみると、中からプリマドールという人形が出現。2人は、これを動かすために必要なアイテムを手分けして探すことに。

▲魔導士メル。簡単には協力してくれない。

◀人形を動かすために必要なアイテムを探すことに。

次のページへ

 　※画面は開発中のものです。

前のページから

ルウの場合

■ゴーストテンプルへ!

ガントレットとソラレットというアイテムを求め、ルウはゴーストテンプルへ突入。そこに待ち受けていたのは!!

中ボス アシュラキマイラ

■クレアの幻影

無事、ガントレットとソラレットを入手したルウは、その帰りがけ、死んだハズのクレアの姿を見かける。しかしその姿をすぐに見失ってしまうのだった。一方、ベルとともに【遺産】を探すデュークは、ルウに対して一方的なライバル宣言をする。

ミントの場合

■武器職人ロッドとの出会い

人形を動かすために必要なアイテムのうち、イヤリングを探すことになったミント。武器職人ロッドの協力を得て、海を渡る。

▶やたら長ったらしい名前のボートに乗せてもらうことに。

◀目的地は海の向こう。スカタン号（命名ミント）で出発!!

■ガムル樹海での出会い

ガムル樹海へと入りこんだミントは、そこでライバルのベルと出会う。樹海に棲むガムル族の襲撃により、ベルとの決着をあきらめたミントだったが、無事イヤリングを探し出すことに成功する。

中ボス クラウドホエール

■プリマドールの起動

3つのアイテムをプリマドールに装着。すると、プリマドールは起動するのだが、どうやら言語機能がおかしい。そこでミントが持っていたティアラを装着して再起動してみると、やっと本来の機能に戻ったのだが……。

◀しかし起動したばかりのプリマドールは、ちょっと言語機能がおかしい。

▲長い冒険を経て入手したアイテムを、プリマドールに装着!!

■怪焔竜ウィーラーフとの出会い!!

ウィーラーフ
厳格な伝説の魔竜。危害を加えない限り人を襲うことはない。

実はプリマドールの真の起動には、もう1つアミュレットというアイテムが必要だった。それを作り出すには、ファントマイトという鉱石が必要なのだ。しかしその鉱石は、1000年以上生きた竜ウィーラーフによって守られている。ウィーラーフの住む怒りの山に向かった2人。果たして、無事ファントマイトを入手できるのだろうか？

▲ウィーラーフは、手厳しい言葉を投げかけるが……。

▲ルウはきっぱりと否定。それを力で証明することに。

サブキャラクター

死の右腕
強力な戦闘能力を持つ謎の男。3年前、ルウの育ての親で姉のクレアを殺害している。

王女マヤ
ミントの妹。姉と違って穏やかな性格で、国民からの信頼も厚い。

ベル
【遺産】を狙っている女トレジャーハンター。

デューク
ベルのパートナー。ルウを一方的にライバル視する。

ロッド
武器職人にして剣士。熱い魂を持つナイス・ガイ。

クラウス
考古学研究家。【遺産】について調べている。

魔導士メル
卓越した魔力と特殊な美的感覚を持つ女魔導士。

ドールマスター
宮廷魔術師。野心家で、【遺産】を狙って暗躍する。

バトルシーンを詳しく追跡!!

主人公によって違う特殊攻撃を徹底解析!!

▼▶それぞれ武器が違うので、通常攻撃のパターンも違う。簡単操作で多彩な攻撃を繰り出すことができるぞ。

ルウやミントの行く手には、数多くのモンスターたちが立ちはだかる。そのモンスターたちとの戦闘は、フィールド上で武器や特殊能力を駆使して攻撃していくアクションタイプとなっているのだ。壮快感を重視した簡単操作なので、アクションは苦手という人でも十分楽しめるようになっているぞ。また、ルウとミント、どちらの主人公を選んだかによって、使える特殊攻撃が異なってくる。ここでは、その2人の主人公それぞれの特殊攻撃について、詳しく解説していくぞ!!

通常攻撃も、主人公によって違う!!

ルウ:アークエッジ

ルウの武器は、巨大な斧タイプの武器「アークエッジ」。その強力な攻撃で、敵を確実に両断していく!!

ミント:デュアルハーロゥ

ミントは両手に持ったリング状の武器「デュアルハーロゥ」で戦う。華麗な動きで敵を攻撃していくぞ。

ルウの特殊攻撃

●モンスターへの変身

ルウは、倒したモンスターに変身する能力を持っている。変身することで、モンスターの特殊攻撃を使用できるのだ。

モンスターの特殊攻撃を使用できる

倒したモンスターに変身し、そのモンスターが持つ特殊攻撃で攻撃。各モンスターにつき、2～3種類の攻撃方法を持っているぞ。また、攻撃するだけでなく、空を飛べたりといった特殊な能力もあり、中には謎解きのカギになるものあるのだ。

▲現在変身できるモンスターは、メニューで確認、変更することができるぞ。

変身する手順は?

モンスターは倒されると、そのモンスターのシンボルの入ったコインを落とすことがある。これをゲットすれば準備完了。あとはメニューを開いて、変身したいモンスターを選ぶだけ。人間の状態では侵入不可能な場所に入りこむときにも、この変身能力は役に立ってくれるぞ。

変身!!

●●●変身できるモンスター例●●●

ハリー

トゲころがり

↑転がりながら、身体のトゲで攻撃する。

トゲだし

↓身体から鋭いトゲを出して攻撃する。

ティグレ

かみつき

↑長くとがった牙でかみつき攻撃。

とびかかり

↓猛烈な勢いで、敵に飛びかかる!

おたま

かみつき

↑大きな口で、敵にかみつく。

しっぽ

↓ビンタのように、しっぽで攻撃。

ガーゴイル

たいくう

↑⊗ボタン連打で滞空状態をキープ可能。

ちょうおんぱ

↓超音波。遠距離からでも攻撃が届く。

気になるポイントチェック① ルウやミントの成長は？

ルウやミントは、何度も戦闘を繰り返していくことで、少しずつ成長していくのだ。しかも、武器攻撃を繰り返していればHPが増加したり、魔法を使えば使うほどMPが増加したりと、プレイヤーの戦い方によって成長の仕方に差が出てくる。ただ闇雲に戦っているだけでも楽しいが、戦闘をラクにするためにはルウとミントの特徴をしっかり把握して、うまく成長させていく必要があるぞ。

◀◀魔法やHPは、戦闘を繰り返しこなさないと弱いままだぞ。

気になるポイントチェック② お金はどうやって稼ぐ？

お金は、モンスターを倒しただけでは手に入らない。倒したモンスターを、ショップに売ることで入手できるのだ。稼いだお金の主な使い道は、能力値アップなどのアイテムの購入。このゲームでは、装備の買い替えはないので、これはあくまでもサポート的な要素。腕に自信がない人は、アイテムでキャラを強化しよう。それまでに倒したモンスターの種類や数は、いつでもメニューで参照可能だぞ。

◀これまでに倒したモンスターは、メニュー画面で確認できるのだ。

◀モンスターをどんどん倒して、ガンガンお金を稼いでやろう！

ミントの特殊攻撃

●魔法攻撃

絶大な魔法能力を持っているミントの特殊攻撃は、もちろん魔法。「色」と「効果」の組み合わせで、さまざまな魔法が炸裂!!

「色」と「効果」を組み合わせて魔法を発動!!

魔法は、「色」と「効果」と呼ばれる要素を組み合わせることで効果を発揮する。リングメニューを開いて、外側で「色」、内側で「効果」を選択し、決定するだけでOK。右では、その組み合わせによって発動する魔法の一部を紹介しよう。

●●組み合わせによる魔法の例●●

効＼色	赤「レッド」	白「ホワイト」
ノーマル	**バーナー**（かえんほうしゃ） ◎ボタンを押しっぱなしにすることで、火炎を放射できる。上下の誘導はできない。	**バルカン**（れんしゃだん） 攻撃力は低いが、◎ボタンを押しっぱなしにすることで、連射が可能。
ワイド	 **バレット**（じめんでもえる） ◎ボタンで炎をばらまく。炎は地面に落ちて、しばらく燃える。浮遊している敵には効果なし。	 **スプレッド**（5方向だん） ◎ボタンを押すことで、5方向に玉を発射する。前面への効果範囲は広いが、上下誘導はしない。
パワー	**フレア**（おおきなひのたま） ◎ボタン押しっぱなしで火球を作り、離すと発射。上下誘導でき威力もあるが、消費MPが大きい。	 **アロー**（てきをつらぬく） ◎ボタンをため押しすることで射程の長いビームを撃つことができる。敵を貫通可能。

「色」と「効果」の入手は？

「色」と「効果」には、それぞれ多くの種類が用意されているが、最初からそのすべてを使用できるほど甘くはない。これらはゲーム中に、イベントや中ボス戦などで入手していくことになるのだ。新しい「色」や「効果」を手に入れたら、それまで持っていたものとの組み合わせを試してみよう。攻撃だけでなく、回復の効果が生まれる場合もあるかも知れないぞ!!

◀◀倒した中ボスの体を探るミント。【緑の魔法】を見つけた。

◀イベントで、クラウスさんからゲット!!

◀モンスターの死骸から入手できる場合もあるぞ。

Lunatic Dawn Odyssey

パソコンで多くのファンを獲得し、昨年、PSでも『Ⅲ』が発売されたRPG『ルナティックドーン』に最新作登場!! PS版『Ⅲ』とは違う魅力を持つ、パソコン版。その流れを受け継ぐ最新作『オデッセイ』の魅力を徹底検証！ 過去の作品とあわせてチェックしよう！

Lunatic Dawn Odyssey
ルナティックドーンオデッセイ

冬予定 RPG	▶アートディンク ▶¥5,800
	▶MC(ブロック数未定)

広大な世界を自由に冒険!! あの『ルナドン』の最新作登場!!

自由な冒険をテーマにパソコンでシリーズを重ねてきた『ルナティックドーン』。昨年PSで発売された「Ⅲ」は、アクション要素を取り入れ、それまでのシリーズとは一線を画する内容だった。しかし、この「オデッセイ」は、パソコン版の流れを受けた見下ろしタイプのRPGとして登場!! 前作との比較を含め、その魅力に迫ってみよう。

◀システム面、グラフィック面の両方で大幅なパワーアップがはかられた。

Lunatic Dawnの歴史

今回のページでは、今までに発売された「ルナティックドーン」シリーズを大紹介！ 徹底して「自由」なRPGを目指してきたシリーズの歴史を振り返ってみよう。

Lunatic Dawn

●1993年10月1日発売／PC-9800シリーズ

記念すべきシリーズ1作目。決まったストーリーを持たないRPGとして当時、話題になった。

Lunatic Dawn Ⅱ

●1994年9月30日発売／PC-9800シリーズ

前作からアイテム、フィールドなどがさらに広がった『Ⅱ』。Windows95版も発売中だ。

Lunatic Dawn The Book of Futures

●1995年12月15日発売／Windows95

ゲームシステムを見直し、遊びやすさを追求した3作目。冒険の結果で、世界情勢が変化していくのが魅力だった。

プレイヤー自身の手で物語を作り出す フリースタイルRPGがさらにパワーアップ

決められたストーリーがなく、何をするのもプレイヤーしだいのフリースタイルRPG『ルナティックドーン』。ここでは今回判明した、『Ⅲ』からの変更点を交え、『オデッセイ』の特徴にふれていこう。パソコン版の延長ということで「シナリオエディタ」や、「キャラクターエディット」などパソコン版独自のシステムも気になるが…。続報は次回以降で！

POINT 1 旅の仲間、町の住人などNPCも個性豊か

前作でも町の住人それぞれに名前がついていたが、今回はそれだけでなく、世界中すべての人間に顔グラフィックが用意されているぞ！　現実では当たり前だが、人数が人数だけにRPGでは珍しい?

LDO
▶能力以外に、ルックスで仲間を選ぶなんてこともアリだ。

POINT 2 冒険の醍醐味、戦闘はどうなるか？

Ⅲ
▲▼ダンジョン内や戦闘だけは『Ⅲ』のシステム…なんてこともあるかも？

LDO

前作のA・RPGからシステムが大幅に変更された『オデッセイ』。パソコン版の流れから考えると、SLGタイプの戦闘になりそうだが、意外に、戦闘だけACTなんてことも…?

POINT 3 広がる未知の土地へ 世界はとにかく広い

Ⅲ
LDO
▲前作は町がひとつの世界として表現され、移動は写真のリンクゲートを通して行われていた。

前作（写真右上）では、ひとつの町がひとつの世界とされ、ランダムで生成される町＝世界は無限にあった。今作では世界はひとつだが、どんなに縮小しても、全体マップはとても１画面には収まらないほど広いらしいぞ！

POINT 4 結婚して家庭を持つこともできる!!

Ⅲ

結婚して家庭を持つことができるRPGといえば『ルナドン』が先駆け。今作でも、当然自分の家を持ち、家庭を作ることができるだろう。しかし、そのメリットは不明?

POINT 5 勇者となるか？悪党を極めるか？

「自由」をテーマとするシリーズだけに、今作でも数々のトラブルを解決し勇者となるだけでなく、店からアイテムを盗んだり、町の人を殺してしまう悪人にもなれるぞ。

Ⅲ
▲町の人間を殺してアイテムを奪うこともできた。
LDO
▼指名手配に。これで冒険者に追われる犯罪者に…。

POINT 6 ナス?マンボウ?ユーモアもあり?

前作で初めて登場した「ナス」や「マンボウ」。レーザーを撃ったり、ポケステでミニゲームが楽しめたりユーモアたっぷりのキャラだったが、今回も登場する?

Ⅲ

Lunatic Dawn Passage of The Book

●1997年3月20日発売／Windows95

アイテムや魔法はもちろん、イベント、モンスターまでが大幅に追加された。また、前作のセーブデータがあれば、キャラクターを引き継いで使用することも可能なのが特徴だ。

Lunatic DawnⅢ ルナティックドーンⅢ

●1998年12月17日発売／Playstation

ＰＳ版の第１弾。自由なRPGのコンセプトはそのままに、これまでのシリーズとは異なるアクションRPGに近いシステムだった。また、ポケステでミニゲームを楽しむこともできた。

Lunatic DawnⅢ ルナティックドーンⅢPC版

●1999年3月12日発売／Windows95、Windows98

基本システムはPS版と同じだが、インターネット回線を利用して自分以外のプレイヤーが作った世界にも行くことができる。また、「シナリオエディタ」で自分だけのシナリオ作成も可能。

※「Ⅲ」とあるものは前作『ルナティックドーンⅢ』の画面写真、「LDO」とあるものは『ルナティックドーンオデッセイ』の画面写真です。

本格A・RPG登場!!

PS初のA・RPGとして好評だった名作『アランドラ』がパワーアップして登場。この秋、『アランドラ2』がキミの反射神経と頭脳に挑戦状を叩きつける！

アランドラ2 魔進化の謎	
11.18 A・RPG	▶¥5,800 ▶SCEI ▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)

魔ネジで動く戦車!!

『アランドラ』が3Dになって帰ってくる!!

多彩なアクションを駆使したバトルや謎解きがすっごく楽しい『アランドラ2』。「やりごたえ抜群」と評価の高かった前作のおもしろさはそのままに、「2」は3Dならではのトリック満載、しかもボリュームも大幅アップして帰ってくるのだ!!

▶ワクワクするストーリー展開も見逃せない！

STORY ストーリー

舞台はバニラ王国。古代に地球外からやってきた魔ドール一族のメフィストは、あらゆる生物に「魔ネジ」をさして「魔進化」させていた。このままでは地球までもが「魔進化」されてしまう。その危機を知った少年剣士・フリットと王女・アイーシャが、メフィストの野望を打ち砕くべく今立ち上がる!!

▲行く先々で邪魔をしてくる、海賊3人組。でもちょっとドジ。

心優しき少年剣士

フリット
CV:今井由香

幼いころに海賊に襲われ、母親は殺され、王宮騎士であった父親も行方不明になってしまう。現在は、父親から教わった剣術を頼りに1人で海賊と戦っている。性格は優しく、今まで多くの海賊を倒してきたが1人も殺してはいない。

ところで「魔進化」って何？

魔ドール一族のメフィストが作り出した「魔ネジ」というネジをさされた生物は、機械の魔物に変化し、メフィストに支配されてしまう。メフィストは、最終的に巨大な「魔ネジ」(左の写真)を大地にさすことで、地球そのものの「魔進化」を狙っているのだ。

ズッコケ海賊3人組

テッツオ　アル　ルビー

テッツオとルビーとアルは海賊親子。3人で行動しているが、いつもあと一歩のところでドジを踏んでしまう。自分たちの邪魔をするフリットを賞金首にするほど目の敵にしているが、負けっ放しなのだ。

正義感に燃えるプリンセス

手に汗握る冒険がキミを待つ!!

3Dならではのトリックや多彩なアクションなどに思わずワクワクしちゃう『アランドラ2』。今回はバトルやトラップクリアに欠かせないアクションやダンジョン内に用意された遊び心たっぷりの謎解き、個性的なボスたちとの戦いを紹介!! ちなみにこのゲームには「経験値」という概念がなく、新アイテムや武器の入手、剣術の習得などでパワーアップしていく。つまり、自分のペースで思いっきり楽しめるのだ。

▲壁から噴き出る炎が収まるのを待ち、足場からジャンプ！ タイミングが命の場面だ。

▲灼熱の溶岩地帯での謎解き。燭台に火をともすと先に進めるようになるのだろうか？

アイーシャ
CV:千葉妙子

バニラ王国第7王女で、王を守るために結成した「パパまも隊」のリーダーでもある。お姫様として育てられたせいか非常にわがままだが、正義感が強く、剣の腕もなかなかのもの。行方不明になった父・バニラ13世を捜している。

It's アランドラ! アクション

多彩なアクションで道を切り拓け!

Action

フリットには剣を振る、スライディングなどの多彩なアクションがある。もちろんダッシュジャンプなどのアクションの組み合わせも可能だぞ。これらのアクションを駆使して、敵を倒したり、トラップをクリアしよう!!

▶定期的に開閉する扉に挟まれないようにダッシュ！

▶通常のジャンプで行けない場所へはダッシュジャンプだ。

▲鉄球をくぐり抜けつつスイッチを押して扉を開ける。アクションの組み合わせが大切。

It's アランドラ! 謎解き

ダンジョン内の数々の仕掛けを突破せよ!!

Puzzle

上で紹介したような指先勝負のアクションと対照的なのがこの謎解き。簡単なものから難しいものまでマップ内のいたるところに用意されていて、プレイヤーを悩ませてくれるぞ。その分、謎解きに成功したときの喜びはかなりのもの。一度パズルを解く快感を味わえば、病みつきになること間違いなしだぞ！

▼床のすべる方向を変えながら進む。スイッチの組み合わせが重要。

◀爆弾に火をつけて、通路をふさいでいる岩を吹き飛ばすのだ。

ONE POINT エレメントでしか解けない謎も!

冒険の途中で、エレメントというアイテムを手に入れると魔法が使えるようになる。魔法はトラップの解除や発見をしたり、溶岩の上など、通常では行けない場所に行けるようになったりと、いろいろな場面で役に立ってくれるのだ！

▲沈没船の中を進むフリット。水のエレメントを使えば水中での行動も可能だ。

ONE POINT 初心者も安心のチュートリアル付きじゃぞ

アクションの基本を教えるブーリアンじゃ。A・RPGの苦手な者もわしの指導で楽しくプレイできるというわけなのじゃ。

ブーリアン

アイーシャのお目付役。フリットを高く評価し、応援している。

▶冒険の行く先々でブーリアンが助言をしてくれるぞ。

It's アランドラ! ボス戦

個性的なボスたちをブッ倒せ!!

Boss

ボスキャラとの戦いも『2』のおもしろさの1つ。登場するボスは、どれも手強く、多彩な攻撃でプレイヤーを苦しめてくるぞ。持てるテクニックやアイテムを駆使してボスを倒し、メフィストの野望をうち砕け！

▶各ボスの動きを見切って攻撃を叩き込め！

ゲームシステムを徹底解剖!!

少しずつ全貌が見えてきた超大作RPG『アークザラッドⅢ』(以下・『アークⅢ』)。今回は、気になるストーリー序盤とゲームシステムを紹介していくぞ! とくにギルドでの仕事の受け方は、本編で重要な役割を果たすので発売前に予習しておこう。

Arc The Lad Ⅲ アークザラッドⅢ

Prologue プロローグ

世界が崩壊した「大災害」の中、ハンターの手によって救い出された少年・アレク。彼はいつしか自分もハンターになりたいと思うようになっていた…。そんなある日、アレクが住んでいるサシャの村が盗賊団に襲われ、村人は全員捕まってしまう。自分の無力さをかみしめるアレクに、村長はハンターを呼んでくるよう頼む。そしてアレクは、親友・ルッツとともに盗賊の目を盗んで村を出発、ハンターギルドがあるイティオの町へと向かう。イティオに到着した2人は、ギルドへ行きハンターに村を救うように依頼。1人のハンターを連れ、村へと戻るのであった。

アークザラッドⅢ

10/28(予) RPG
▶¥6,800(CD2枚組) ▶SCEI
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

STORY ストーリー

1 ハンターを志し旅立つアレク

盗賊退治を依頼したハンターは、難なく盗賊たちを倒してしまった。それを見たアレクは、ハンターになることを決意。村長の許しをえて、アイテム師を志すルッツとともに村から出発する。

◀初めての戦闘で特殊能力が使えることに気づく2人。

2 イティオのギルドでハンター試験に挑む

ギルドに到着したアレクは、係員にハンターになりたいと告げる。初めは断わられるものの、彼の熱意に負けた係員は、試験に合格すればハンターの資格を与えることを約束。そしてアレクは試験の場である「滝の洞窟」へ向かうのだった。

▶ダンジョンでは試験官との戦闘に。全力で倒せ!

『Ⅱ』のシャンテを酒場で発見!

『Ⅱ』でパーティのメンバーとして活躍した歌姫・シャンテが、イティオの町で酒場を開いているのを発見! 自慢の歌声で町の人々の心をいやしているぞ。

CHECK! 町の施設を紹介

ここでは町の主要施設を紹介。どの施設も冒険をする上で欠かせないものばかりだ。

ギルド
ハンターが依頼を請けたり、ハンター同士で情報を収集する施設。

宿屋
体力の回復や、データのセーブ・ロードを行うことができる。

ショップ
武器や防具など、装備・アイテム全般の売買ができる施設。

SYSTEM システム

戦闘システムは前作を継承

『アークⅢ』の戦闘システムはシミュレーションタイプで、前作、前々作のものを継承している。モンスターと遭遇すると、マップがそのまま戦闘画面になり、素早さが高いキャラから敵味方入り乱れて行動することになるのだ。敵と味方の行動する順番や、位置関係などを把握しながら戦わないといけないので、緊張感あふれるバトルが味わえるぞ。

▶キャラには行動範囲、武器にはリーチなどが設定されている。

◀特殊能力は使用回数に制限があるが強力!

各キャラの特殊能力を使いこなせ!!

各キャラは固有の特殊能力を持っていて、レベルアップとともに新しい能力を覚えていく。これらの能力は、通常攻撃とは威力も違えば、効果範囲も違う。また、使用するにはMPを消費するのだ。使いどころを考える必要があるぞ。

アレク フォースリング
広範囲に攻撃判定があり、ダメージを与えた敵を混乱させることが可能。

ルッツ ナイフレイン
無数のナイフが敵に向かって降りそそぐ。これも攻撃判定が広い。

STORY

3 依頼を通してハンターの重みを知る

ハンターになったアレクは、早速ルッツとともにギルドの依頼を請けるのだが、いざハンターの仕事を始めてみると、雑用のような小さな依頼が多く、想像していたものとは違うことにガッカリしてしまう。しかし、依頼をこなしていくにつれ、どんな依頼でも頼んだ人にとっては重要なものであることに気づく2人。そしてアレクたちは、ハンターがどんなに大切な仕事であるか、身にしみて感じるのであった。

▲依頼は、留守番やネズミ退治などさまざま。中にはパズルを解くものもあるのだ。

◀モンスター専門のハンターから、ハンターの難しさと使命を教わるアレクとルッツ。

4 新大陸への依頼をゲット

ある日、アレクは仕事を終えてギルドに報告しにいくと、新大陸へ忘れ物を届ける依頼が入ったことを知る。念願の新大陸へ行けるとあってすぐにその依頼を受けるアレクとルッツ。そして船を調達した2人は、新たな冒険を夢見て新大陸へと向かう！

◀依頼は忘れ物を新大陸の町・リノに届けるというもの。

そして念願の新大陸へ!!

5 新大陸の町・リノでテオと出会う

リノに到着したアレクとルッツは、モンスターをカード化する力を持つカーディスト志望の少年・テオに出会う。それからしばらくして、1人で町を飛び出したテオを捜してほしいという依頼がハンターギルドに舞い込む。その依頼を請けたアレクたちは、テオの母親がカーディストの力を授かったという神殿へ向かう。

◀モンスターをカード化する力・カーディッシュについて話すテオ。

6 カーディストになったテオが仲間に!

アレクたちはテオを見つけたとき、偶然にも神殿を発見。そして、テオは神殿内で、カーディストになるための試練に挑みこれを突破する。念願のカーディストになったテオは、アレクとともに冒険をしたいといい、アレクもこれを受け入れる。こうして頼もしい仲間を加えたアレクは、新たな旅に出るのだった。

▶テオはパズルのような試練に挑むことに。

▼試練を突破したテオはカーディストの力を授かる。

謎のキャラクター シャロン登場!

テオを捜しにいく途中で、モンスターに苦戦しているアレクとルッツを助ける謎の女性シャロン。彼女は、大災害後の混沌とした世界に科学の力を取り戻そうとしている科学者の集団・「アカデミー」に属している。

SYSTEM

【ギルドでの依頼を請けるには?】

1 ギルドで依頼の有無をチェック!

依頼を請けるにはまずギルドに行き、窓口の係員に話しかける。すると、現在そのギルドにある依頼のリストが表示されるのだ。その内容はさまざまで、場合によってはその時点で請けている ほかの依頼を、すべて放棄しなければならないものもある。

◀依頼の中には、賞金首のモンスターを追うものもある。

2 依頼の中から自分でできそうなものを選ぶ

依頼があることを確認したら、次は内容の確認。依頼には、戦闘があるものもあれば、ミニゲームを行うものもある。いろいろなものが用意されているので、自分のレベルにあったものを選ぶようにしよう。ちなみに、依頼は放棄することもできるぞ！

◀報酬が高いので請けたら痛い目をみた、なんてことも…。

3 依頼をこなしたらギルドへ報告

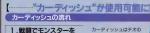
依頼を終えたら、ギルドに報告をするのがハンターの決まり。報告すると、依頼ごとに決められた報酬とハンターの評価の目安となるギルドポイント（以下GP）がプレイヤーに与えられて依頼終了となる。ただし、依頼に失敗してしまうと、GPや報酬を得ることができない。依頼は必ず成功させよう！

◀ギルドポイントをためていくと称号も変化していくぞ。

【"カーディッシュ"が使用可能に!】

カーディッシュの流れ

1.戦闘でモンスターをカード化する

2.戦闘でカードを使う

カーディッシュはテオの特殊能力で、モンスターをカードの中に封じ込めてアイテム化し、戦闘中に使うことができるのだ。カードの効果は封じ込めたモンスターの種類によって異なり、攻撃をするものや敵の移動力を下げてしまうものまで、いろいろなものがある。まさに戦闘での切り札的な存在といえるぞ！

Adventure for the lost memories

かえるの絵本 なくした記憶を求めて

ほのぼの系ファンタジーRPG続報 シナリオの魅力に迫る！

ファンタジックな魅力満載のRPG『かえるの絵本』。今回はこのゲームのウリの1つである「フリーシナリオ」システムと、それに深く関わってくる13人のNPCたちを紹介！

STORY 記憶を失くしたかえるの物語

[illegible]

かえるの絵本
なくした記憶を求めて

10|21(予)	▶¥5,800	▶ビクター／ビクターソフト
RPG	▶MC(1ブロック)	

ゲームの基本的な流れ

このゲームは、RPGパート（冒険）とSLGパート（育成）の２つによって構成されている。ここで、その流れを簡単に紹介しよう。

コロナの街

SLGパート

訓練　仕事

普段はコロナの街の冒険者の宿を拠点に、仕事や訓練でお金を稼いだり自己育成を行う。NPCと交流を深めることもできるぞ。

フリーシナリオ

基本的には他人からの依頼で、その内容は実にさまざま。また、フリーというだけあって、依頼を受けずに町で自己育成に励むこともできる。

RPGパート

メインシナリオ

主人公の呪いに関係した本筋。フリーシナリオとの違いは、強制的にシナリオに参加させられることだ。またクリアの方法（敵に負けるなど）で、その後のシナリオやエンディングが変化することも。

13人のNPCが彩るシナリオ

このゲームでは、13人ものパーティに入れられるNPCが登場する。彼ら1人1人に物語があり、こちらから冒険に誘うだけでなく、彼らから誘われるケースもあるのだ。

熱血戦士 アルター
剣を武器に戦う戦士。正義感が強く、気さくな性格で、街の子どもにも人気がある。その分、女性には縁がない。

カタブツ司祭 シェリク
街の神殿にいる司祭で、回復魔法のほか、素手による戦闘が得意。まじめ過ぎる性格が、欠点といえば欠点？

精霊と心を通わす カリン
どこか高貴な雰囲気のある少女。非常におとなしく、礼儀正しい平和主義者。精霊魔法を使うことができる。

見習い魔術師 マーロ
女性のような風貌をした魔術師。魔道学院に通っている見習いだが、その魔術の腕前はなかなかのもの。

スラムのアイドル ルー
元・大盗賊を父親に持つ女盗賊。明るく人見知りしない性格で、スラムのみんなから好かれている。

吟遊詩人に憧れる リュッタ
陽気でお菓子が大好きなホビット。かなり気まぐれな性格で、ときには戦闘中にいなくなってしまうことも!?

バリエーション豊かな「フリーシナリオ」の ほんの 一部を紹介！

ここでは、数多く用意されたフリーシナリオから一部をピックアップして先取り紹介！　ちなみに、フリーシナリオは、基本的に宿のマスターから仕事を受ける形になる。その内容は10日ほどで更新されるので、１回のプレイですべてのシナリオを見ることはできないぞ。

◀▲どの依頼を受けるかは、プレイヤーの自由。自室で見れる依頼速報をこまめにチェック！

SCENARIO 1 …オレがコロナの武器商人

鉱石・ロディタイトを採りにいこう！

NPCのところでも紹介しているロッドが依頼主。武器や防具の原料となる鉱石、ロディタイト採集の手伝いをすることに。果たして、鉱山の奥で待ち受けるものは……？

▲鉱山だけに、薄暗いダンジョンが冒険の舞台となるぞ。

◀かなりピンチ！　な局面もあったりするシナリオだ。

SCENARIO 2 …………さまよいの街道

行方不明のジョンはどこに？

街の道具屋から、「まぼろしの城」を探しに行ったおじのジョンを捜してほしいとの依頼が。情報をもとに、主人公たちがたどり着いたのは、霧に包まれた街道の洞窟だった。

▲冒険の途中では、コロナ以外の街も登場するのだ。

◀注意力が重要になる探索タイプのシナリオ。

SCENARIO 3 ……………美しき森の番人

▲サラの指輪を拾ったエルフのユーンは、人間のことをあまり快く思っていない。

指輪探しのはずが…

高級酒場のサラから、エルフの森付近で落とした指輪を探してほしいと頼まれた主人公。指輪は、エルフの村に住むユーンが持っていた。人間嫌いのはずの彼女は、なぜか「指輪を返す代わりに畑の肥料となる材料探しを手伝ってほしい」と交換条件を出してきた…。

ユーンの人間嫌いも少しは回復？

▲肥料を作るには、森にある３つの植物を集める必要がある。

▶いたずらな妖精も登場して、材料探しは大混乱!?

シナリオクリアのカギは「技能」がにぎる!?

各キャラが持っている「解錠」「物をどかす」などの技能は、冒険のさまざまな局面で役に立つ。自分とNPCの技能のバランスを考えてパーティを組もう。

▲たとえば、道をふさぐ大岩は、「物をどける」技能で取り除くことができる。

▼魔法を技能のように使うこともできる。固有技能はチェックしておこう。

ドワーフの名工 ロッド

街で武器職人をしているドワーフ。昔は凄腕の冒険者で、今もその実力は衰えていない。とても頼りになるぞ。

謎に包まれた吟遊詩人 ミーユ

つかみどころのない吟遊詩人。ときに主人公たちの前に現れては、冒険の指針めいたことをいう。その正体は？

動物たちと暮らす ラケル

人里離れて１人で暮らすハーフエルフ。感情を表に出さないが、実は寂しがり屋。弓の扱いに長けている。

人間嫌いのエルフ ユーン

過去のある出来事から、人間に不信感を持っているエルフ。森を汚す者に対しては、全力で対抗しようとする。

人望ある騎士団員 デューイ

街の騎士団に属している。まじめでルックスもよく、女性からの人気も絶大だが、本人は女性には興味無し。

幼友だちを探す女戦士 レティル

故郷の村を「赤き竜」から救った幼なじみを探して旅をしている。女性としての非力さを技でカバーしている。

「竜」を研究する しら

「白き竜」を研究するデューイの姉。自分にも他人にも厳しい性格で、研究に没頭すると周りが見えなくなる。

期待の新機軸RPG システム&イベント最新情報をゲット!!

『ラングリッサー』シリーズを手がけたキャリアソフトが放つ、期待のRPG『グローランサー』。今回は、ついに判明した休暇パートの詳細&新着イベントを大公開！

グローランサー

11月(予) RPG ▶¥6,800(予) ▶アトラス ▶MC(2ブロック)

GROWLANSER
グローランサー

The time may put us apart,I know that I will find you with faith,
I don't believe in destiny but I knew you were the one when our eyes met...,
Defied your Fate.

ミッションクリア後のお楽しみ♥ 休暇パートの詳細が明らかに!

物語中、主人公はある国に仕官し、さまざまな任務につくことになる。そして、その任務を遂行すると数日間の休みが与えられ、休暇パートに突入するのだ。休暇パートでは、仲間たちといっしょに観光スポットへ遊びに行くことができる。本作には恋愛SLG的な要素も含まれているので、この休暇パート中の行動はかなり重要だぞ！

◀働いた後には休暇がもらえる。楽しいバカンスにレッツゴー!!

STEP 1 休暇日数&バカンス場所選択

休暇日数は、任務をスムーズにこなすほど多くもらえる。遊びに行く場所は1日単位で選べるので、1回の休暇でいろんな場所に遊びに行くこともできるのだ。

▶任務遂行にてまどると、その分休暇は短くなる。てぎわよく任務をこなそう。

◀ズラリと並ぶ休暇スポット。どこに行く?

STEP 2 仲間とのスキンシップにいそしもう♥

休暇スポットに到着すると、パーティはいったん解散。その後、主人公を操作して、仲間たちに話しかけたり、一緒に行動することができる。今回は温泉で有名な観光地・コムスプリングスでの休暇を例に紹介しよう。

◀いっしょに遊ぼうと誘われることも！

選択肢によって関係が変化!

▲会話中の受け答えによって、相手との関係は変化していくぞ。そして、最高に仲良くなったときには……!? それはまだ、ヒ・ミ・ツ！

▶主人公の義妹・ルイセ。ちょっと泣き虫だけど、そこがまたカワイ〜♥

●もちろん男性キャラとも…♥(!?)

◀男同士で楽しむ休暇もオツなもの。渋いぜ！

続々公開!! 新着イベント3連発!!

シリアス系からコミカル系まで、ゲーム中はドラマチックなイベントがめじろ押し！ 今回は、序盤に楽しめる3つのイベントを紹介しよう。

SCENE 1 ミーシャとの出会い

ちょっぴりドジで、ちょっぴり（かなり?）妄想癖がある少女・ミーシャ。魔法学院の図書館で主人公とはち合わせたミーシャは、そのとたん主人公にひと目ぼれ！ 親友であるルイセが話しかけても、自分の世界に没頭している彼女はうわのそら。だが、ルイセと主人公が知り合いだと知るやいなや、強烈&奇妙な自己PRを始めるのだった……。

▶書類整理中に主人公とぶつかるミーシャ。かなりおっちょこちょいなのだ。

◀ミーシャお得意の妄想モードに突入！ もはや、親友のルイセも打つ手なし。

▲あげくの果てには、こんなことまで言い出す始末……。この先の旅が思いやられる!?

SCENE 2 天才剣士ジュリアンの迷い

ジュリアンが投げ捨てた剣を拾ったことで、彼と知り合った主人公たち。ジュリアンの心の迷いを察したウォレスは、彼にある助言を与える。剣の道を進む理由に悩むジュリアンは、その答を求めて主人公一行と行動をともにすることを決意する。

▼主人公の危機にさっそうと登場！ 以後、心強い味方となる。

▲ウォレスの言葉が、彼の迷いを断ち切る助けとなった。

心身ともに美しき天才剣士 ジュリアン(CV:手塚ちはる)

名門貴族でインペリアルナイトでもあった父を持ち、幼少から剣術を教え込まれた美少年。ある事件がきっかけで騎士をめざすことに迷いが生まれ、放浪の旅に出た。

Julian

SCENE 3 サンドラを襲う謎の影!!

主人公の育ての親である女宮廷魔術師サンドラを、謎の仮面騎士が強襲。このイベントはRMC戦闘なので、一刻も早くサンドラを救うことが必要となる。

▲彼らの目的はいったい？

◀NPCに的確な指示を！

◀緊張感あふれるRMC戦闘。急がねばサンドラの命が！

CHECK! RMC戦闘とは

RMC（リアルタイム・ミッション・クリア）戦闘とは、SLGのように勝利条件が設定された本作独自の戦闘システム。そのため、単純に敵を倒すだけでなく、戦術的な戦いが必要となる。

ここまでわかった! グローランサーの世界 The World of GROWLANSER

グローシュと呼ばれる不思議な魔力に満ちた『グローランサー』の世界。その大陸には3つの大国が存在し、今は比較的に平和が保たれている。だが、過去には大陸の覇権をめぐる国家間の戦争も行われており、決して予断は許せない状況下にあるのだ。

◀ふわふわと光る黄色い玉こそ、魔力の源・グローシュだ。

大陸に存在する国々

西 ローランディア

文武ともにすぐれた、大陸内でも大きな支配力を持つ大国。主人公はこの国の王都で育てられ、彼の義理の母親であるサンドラは、この国の宮廷魔術師を務めている。

東 バーンシュタイン

大陸最強の騎士団・インペリアルナイツを有する強国。ローランディアとは長年にわたって友好関係が続いており、主にランザックとの国境争いのいざこざが多い。

? フェザーランド

進んだ科学技術を持つ有翼人・フェザリアンが住まう土地。人間との接触を断つため、はるか天空に浮かんでいるという。

南 ランザック

国土の多くが砂漠などの乾燥地帯で占められている南方の国。魔法文化は発達していないものの、武力にすぐれた武将国家として大陸に名を轟かせている。また、質のいい宝石が取れる産地としても有名である。

用語解説

■インペリアルナイト：バーンシュタインに仕える騎士の中でも、心技体すべてを満たした者にのみ許される最高の称号。

■グローシュ：時空のはざまから漏れてくる純粋な魔力。

■水晶鉱山：1つの巨大な魔水晶（グローシュを含む水晶）でできた山。

■魔法学院：ローランディア・バーンシュタインの共同出資で両国の国境に建立されている。研究施設としての意味合いも強い。

期待の正統派RPGの続報を大公開！

ブレス オブ ファイアⅣ
BREATH OF FIRE

絶対に見逃せない！ うつろわざるもの

注目のRPG超大作『ブレス オブ ファイアⅣ』の追加情報をいち早くキャッチ!! 今回は3人の新キャラクター&最新画面写真を公開していくぞ。

ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの
未定 RPG ▶価格未定 ▶カプコン ▶MC(ブロック数未定)

新たに判明!! 3人の仲間たち

マスター
自我を持つ不思議なロボット

意志を持ち、言葉をしゃべる謎のロボット（？）。天然ボケっぽい性格だが、戦闘では意外と頼りになる存在らしい。リュウやニーナたちとの出会い方や中身の構造など、まだまだ謎に包まれた部分が多いキャラだ。

▶子どものような言葉使いのマスター。そういった意味では人間ぽいのかも？
▼ロケットパンチを繰り出す!! もしかして、全身が武器になるとか!?

◀感情が未発達なのか、大ボケなのか……笑うタイミングがつかめていないらしい。

し、しまった‥！
笑うときだったですね！？

「わたしは、
兄さまの所に
いけないし…

独占直撃
プロデューサー竹下さんに聞く『IV』はどうなる!? 一問多答!!

「ブレスⅣ」開発のカギを握る人物、プロデューサー・竹下博信氏に直撃質問！ 「Ⅳ」に賭ける、その意気込みを聞いてみたぞ!!

■シリーズを通して、主人公や大まかな世界観を統一していることの狙いとは？
"世界を共有する感覚"を作り出したい、というのがあるかもしれません。ゲームをするときって「その世界に入っていく」みたいな感じがあると思うんです。最新作が出るたびに世界観がリセットされると、その感覚が薄くなるんじゃないでしょうか。シリーズのどこから始めても、『ブレス』の世界に入って行ける。そして、シリーズを通してプレイして下さってる方が、簡単に帰って来られる。そんなふうに感じてもらえればと思ってます。

■前作『Ⅲ』のグラフィックとの、技術的な作りの違いは？
『Ⅲ』から試みている「2Dキャラクターの表現力と3D背景の臨場感を融合させる」というやり方には変わりありませんが、今回は画面として、より完成されたものを目指しました。具体的には、まず2Dキャラは立体感を出すために、カゲを意識した描き方を追求しました。そして、3D背景は絵画的な雰囲気を出すために、手描きのタッチを重視しています。つまり、2Dと3Dの表現をさらに歩み寄らせた、と言えるかもしれません。

■2Dと3Dの融合という表現に、こだわる理由とは？
今でこそ珍しくない、2Dのキャラと3D背景の融合という表現方法ですが、

『ブレスIV』CHECK! 『IV』の戦闘では参加人数が大幅増加!?

前作の戦闘参加人数は最大3人だったが、『IV』の画面を見ると5人が参加!? でも、戦っているように見えるのは3人…。新しい戦闘システムか？

▲お気に入りのキャラを戦闘のパーティから外さなくてすむのか？

▶最終的には、何人のキャラクターが仲間になるのかも気になるよね。

■キャラの能力値も改良される？

これまでのシリーズでは、キャラのHPは999が最高。しかし右の写真では、HPが4ケタに達している。やはり『IV』は、さまざまな面で改良が加えられ、新しく生まれ変わるようだ！

サイアス 剣術に長けた流浪の剣士

オオカミ系の獣人（？）に見える、元傭兵のサムライ。普段から無口で、つかみどころのない性格の持ち主である。しかし、戦いになると人が変わったかのように、卓越した剣の腕を披露する。

▼剣を抜いて敵を斬る！"必殺剣"的な技も持っているのかも。

▲行動を起こそうとするサイアス。何かすごい考えが!?

クレイ リーダー的カリスマを秘めた男

冷静な判断力を持つ、パーティのリーダー的存在。とある一族の族長で、リュウたちと一緒に冒険することになる。屈強な肉体と巨大な棍棒から繰り出される攻撃は、驚異的な破壊力を誇る。

◀マスターに指示を出すクレイ。頼りになりそうだね。

▲渾身の力を込めて、棍棒を振り下ろす!! これは彼の特殊技か？

『ブレスIV』CHECK! 各キャラの個人アクションも多彩に!?

前作までは1人のキャラにつき、用意されていた個人アクションは1種類だった。しかし、下の画面写真からすると、『IV』では複数の個人アクションが用意されている可能性が高そうだ。

リュウ

ジャンプ

▲空中高くジャンプして断崖を飛び越えるリュウ。気持ち良さそう？

ダッシュ

▶町中をビューンと駆け抜ける！の図。

まだまだできることがあると考えています。その1つは、2Dと3Dの統一感を上げてゆくことです。最終的には（夢のような話になってしまいますが…）、例えばデジタルアニメーションのような、総合力の高いものを目指しているんです。

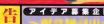
■そもそもRPGとは、どうあるべき？

「こうあるべきだ！」と構えるつもりはありませんが、テレビに映るものを楽しんでもらうという点で、「RPG」である前に「エンターテイメント」である、という意識はしています。アニメとか、映画とか、ドラマとか、バラエティ番組とかと同じように。『IV』も難しいこと抜きで、ひとときを楽しんでもらえたらいいなぁ、と思います。

■ファンのみなさんにメッセージを

根が不器用な、ゲーム職人みたいな連中で作っているので、発表するのが遅くなってしまいましたが、ご期待にそえるような完成度の高い作品を目指して、スタッフ一同奮闘中です。発売まで、もうしばらくお待ちください。

竹下博信氏プロフィール

たけした・ひろのぶ●プロデュース全般を担当。代表作は「ブレス オブ ファイアII」、「マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー」など。

告 アイデア募集企画

前号にて「なんかやること大決定！」とお知らせしたアイデア募集企画。これに関しては現在、竹下さんらと企画内容をいろいろと練っている段階。必ず、超楽しくスーパーな（豪華プレミアム賞品もある！）企画になるので、今後の「ブレスIV」紹介ページは絶対に見逃すな!!　（注：募集は、まだ開始していません）

神界と地上を股にかける壮大な「神と人間」のストーリーが到来する!!

Player as Valkyrie（ヴァルキリー）

神界ヴァルハラに住む戦の女神で、ワルキューレとも呼ばれる。ベースとなる北欧神話では、戦神であると同時に、戦死者の魂を迎えに来る死神でもある。この魅力的なモチーフは後世の芸術家に影響を与え、多くの芸術作品に取り入れられた。なかでも有名なのは、ワーグナーが創った歌劇「ワルキューレ」第三幕前奏曲の「ワルキューレの騎行」だろう。なお、本作中ではプレイヤーが操る主人公として、地上界で人間の魂を集めながら、魂を汚す者たちと戦うことになる。

Should Deny The Divine Destiny of The Destinies

VALKYRIE PROFILE

－ヴァルキリープロファイル－

●RPG　●11月25日発売　●エニックス
●¥6,800（CD2枚組）　●MC（ブロック数未定）、AC対応

『スターオーシャン』シリーズのトライエースが贈る大作RPGが登場!!
北欧神話をベースにしたファンタジックなストーリーと
美しいグラフィックで描かれた2つの世界がプレイヤーを魅了する。
地上に舞い降りた戦いの女神を操って、この壮大な物語を体験せよ!!

WORLD

見るからに平穏で美しい神の国。しかし、実際にはここにも戦乱の嵐が迫っている。

神界ヴァルハラ

舞台となるのは同じ時間軸を持つ2つの世界!!

本作の舞台となるのは2つの世界。それは主神オーディンに統治される神の世界ヴァルハラと、人間たちの住む地上世界ミッドガルドである。ゲームは、ヴァルハラのアース神族の頂点に立つオーディンが、予言者「ユーミルの首」に「世界の終末ラグナロク」の接近を告げられるところから始まる。オーディンは戦乙女ヴァルキリーを呼び寄せ、来るべき最終戦争に備えて地上世界に赴くことを命ずる。優秀な死者の魂を集めてアース神族の戦力にし、最終戦争を勝ち抜くために……。こうして、プレイヤーであるヴァルキリーは地上界に降り立ち、死者の魂を狩り入れる任務に就くことになる。ここでは死者の魂（キャラクター）を仲間にし、彼らを育てていくのが主目的の1つ。ヴァルキリーが狩る魂は多数だが、中には全編を通してかかわりを持つ特定の魂も存在する。彼らにはそれぞれ生前のエピソードが用意され、そのストーリーもプレイヤーは追体験していく。一方、神界では同時に時間が進み続け、やがてラグナロクが勃発する。ヴァルキリーは直接関与できないため、地上で育てた魂を使い、アース神族を優勢に導かなくてはならないのだ。

神界ヴァルハラ～光溢れる神々の王国

ヴァルハラは、アース神族によって統治される神々の王国。戦乙女ヴァルキリーの故郷でもある。オーディンを主神とし、平和そのものの風景が見られるが、アース神族と敵対するヴァン神族との最終戦争（ラグナロク）が近いことを予言者に知らされたことから、この神の国にも不穏な空気が漂い始める。ヴァルハラでは死者の魂を迎え入れ、神の国の住人としている。

地上同様に時間が流れる

▼▶ヴァルハラでも地上同様に時間が流れる。ヴァルキリーが地上に降りている間も時間は経過していくことになる。

昼

夕方

夜

フレイ――友好的な女神

オーディンに付き従う女神で、創造と豊穣をつかさどる。常に冷静で、近づき難い印象を与えることも。ゲーム中ではオーディンとヴァルキリーの間の連絡役として、さまざまな指示や天界の状況を伝える。

地上界 ミッドガルド
～暗雲たちこめ、死人が跳梁する人間世界

神々の国と比べて、あまりにも暗い地上世界ミッドガルド。ここには人間だけでなく、ヴァンパイアや不死者、ネクロマンサー（死人使い）などさまざまな「魂を汚す者たち」が住んでいる。また、人間たちの間でも戦争や貧困、疫病、犯罪、人身売買などが蔓延し、常に死が隣り合わせに存在している。地上で死亡した人間は、ヴァルキリーが訪れて神の国に導いてくれることを夢見る。しかし、現世に未練を残した者や、神に不信感を抱く者たちは神界へ行くことを望まない場合もあるのだ。

◀不幸な生涯を終える少女のエピソードは地上世界の典型。

CHECK 仲間と敵の存在

ミッドガルドでは仲間となる人間の魂を集めるほか、多くの敵と戦うことにもなる。敵とは前述した「魂を汚す者たち」。伝説上のモンスターだけでなく、右のレザードヴァレスのようなネクロマンサーや黒魔術師などがストーリーにかかわる敵として登場するようだ。

奴隷市場

◀地上界の暗黒を如実に表しているのが、この奴隷市場。貧しい農村の子どもなどが奴隷として売買され、やがて命を落とすことも…。

宿敵――レザードヴァレス

神界と地上界をつなぐ研究の末、手段を選ばないやり方を非難され、魔術学会から除名された男。錬金術師にして屍霊術師。性格は冷酷残忍かつ狡猾。

ドーラ教団本部

▲戦争や貧困が広がる地上は、その暗い世相を反映してか、怪しげな宗教集団も暗躍している。それがドーラ教団。物語中でどんなかかわりを見せる？

この施設はいったい何なのか？

▲ドーラ教団内部らしきダンジョンの一部。このような場所に潜入して目的を果たすことも必要となってくるらしい。

城内

▼幾多の王侯・氏族が権力を奪い、戦争や権力闘争が頻発する地上世界。この城もそうした戦乱の渦中にある場所なのだろうか……？

KEYWORD

『VP』を構成する5つの要素を読み解く

『ヴァルキリープロファイル』のベースとなるのは北欧神話。ここではその神話の中からゲーム中に使用されるファクターを5つのキーワードに分けて、それらの解説と、ゲーム中での役割を予想してみよう。

▲神話をベースとした世界とはどんなものなのか？

#1：北欧神話とヴァルハラ

もともと、北欧神話とはスカンジナビア半島付近を中心とする土地に生活していた住民たちの間で語り継がれてきた土着神話を体系化したものである。いわゆるヴァイキングの時代には体系化された神話が生活と密着した形で語り継がれ、やがて後世においてさまざまな文献や芸術作品に姿を変えてきた。

同神話において、戦乱の中で死亡した戦死者の魂はその功績を認められ、ヴァルキリーと呼ばれる乙女の姿をした死神に迎えられ、ヴァルハラという館に導かれる。そして天界で神の子（神軍の兵士）として、第二の生を送ることになるのだ。

#2：魂を汚す者たち

魂を汚す者とはヴァンパイアのような不死者やネクロマンサーのような屍霊術師を指し、彼らは死者の魂を用いて悪しき術を使ったり、死者をゾンビ化させて自らの尖兵とする。本作の世界において死亡した人間の魂は神界に導かれるが、そのためには魂が汚されていないことが前提となるため、彼らを倒し、囚われて汚された魂を浄化するのもヴァルキリーの目的となるのだ。

◀暗黒の術を用いて人の魂を汚す者たち。彼らが跳梁する地上で戦うことも目的の1つ。

#3：主神オーディン

神々の国ヴァルハラを統治する大神が、オーディンである。北欧神話によれば、彼は豪傑神トールを押しのけて主神となった。彼は知恵と戦いの神であり、人間にさまざまな恩恵を与えたとされる。ゲーム中では女神フレイを介してヴァルキリーに指示を与える。

▶ヴァルキリーはオーディンの忠実な部下であり、軽装の装備で死者の魂を狩る者である。

#4：ラグナロク（神界戦争）

「神々の黄昏」という呼び名でも知られている世界終末の戦いがラグナロク。神話では巨大な狼フェンリルや死の女神ヘルなどに率いられた怪物の連合と神々との戦争の後、世界は滅びたとされている。本作ではアース神族とヴァン神族の戦争という形になっているようだ。

#5：アース神族とヴァン神族

アース神族とは、オーディンを主神とする神々の一族であり、神話ではアスガルドと呼ばれる国に住むとされている。一方、彼らと戦ったのち、滅びた古代の神々がヴァン神族。ゲーム中にも登場するフレイはヴァン神族のニヨルドの娘であったが、両神族の和解によって人質としてアース神族に加わったとされる。この辺の神話的背景がゲーム中に影を落とすのかどうかは不明。なお、ゲームではこの両者の戦いがラグナロクと呼ばれている。

▲▶ヴァン神族との戦争に備えて地上で魂を捜し、それを育てて天上に送り出すのが、ヴァルキリーの重要な目的となる。

PURPOSE & SYSTEM

人間の魂を集めて神界戦争の勇者として育て上げる

これまで本作の内容をベースである北欧神話に絡めてざっと説明してきたが、以下ではプレイヤーの代理であるヴァルキリーが地上に降りたあとの目的と、それに沿ったシステム概要をより詳しく説明していこう。

▶普通のRPGと同様の部分もあるが、細部では異色のシステムを持つ。その概要は？

※地上で冒険を進める間もヴァルハラの時間は経過する。そのため鍛えた魂を出し渋ると、オーディン側が神界戦争で敗退を続けることにもなり、最悪の場合はヴァルキリー自身が評価を下げたのちに主神の粛正を受けてゲームオーバーとなる。

Process1 耳をすまして死者の魂を発見し、迎え入れる

地上に降りたヴァルキリーは、まず死んだ者の魂を見つけて狩る（仲間にする）必要がある。そこで彼女は死に瀕した人間の叫びを聞く能力を使って、これという声を聞きつけると空を駆け、声を発した魂の元に移動する。ここで死亡寸前の人間がヴァルキリーを見て、彼女と共に在ることを望むならば、ヴァルキリーはその人間の魂を自らの中に取り込んで、共に地上で過ごすことができるのだ。

◀不遇な少女プラチナと、彼女を救おうとするルシオの2人もやがて死亡して仲間になる。

◀さまざまな人種・年齢の魂を迎え入れるため世界各地を旅して、死者の声に耳を傾ける。

Process2 "魂を汚す者"と戦い、仲間の魂を成長させる

ヴァルキリーが地上を旅して魂を狩る際に、その障害となるのがモンスターやネクロマンサー、黒魔術師などの「魂を汚す者たち」である。ヴァルキリーと仲間の魂たちは彼らを倒し、囚われ汚された魂を浄化するのが、目的の1つとなる。また、戦いに参加した魂は戦闘後に経験値を得て次第に成長していく。なお、一度の戦闘に参加させられる魂は画面写真から見て3体前後のようだ。

△プレイヤーの育て方次第で魂の能力や方向性は変化する。

CHECK 成長した魂はスキルと特技を得る

戦闘を経て成長した魂は「スキル」や「特技」という能力を得る。この能力が高いほど、神界戦争で重宝されるらしい。

Process3 神界へ魂を送る＆神界イベント

地上で旅する間に神界では時間が進み、ラグナロクが勃発。そこでプレイヤーは神界戦争を有利に進めるためにも鍛えた魂を神界へ送らなければならない。ヴァルハラでどんな戦士を必要としているかは連絡役のフレイから随時知らされ、その指示に従ってプレイヤーは魂を選択して送り出す。なお、神界に送られた魂は自動的に神の部隊に組み込まれ、神界戦争に参加することになる。

◀戦闘で鍛えた魂の能力が高いと、天界に送ったのちに功績を上げることがある。

Process4 自分自身の本当の姿を探す

本作の主目的は、魂を育てて神界に送り出すことにあるが、実はヴァルキリー自身の成長も重要な目的の1つとなる。地上に舞い降りた頃は能力が低いため、彼女自身も成長して己の真の姿を見つけなければならないのだ。しかも成長の度合い次第で、彼女が迎える結末も変化するのである。

▶さまざまな場所を彷徨し、その中で彼女自身も成長する。

BATTLE

スピーディーで、格闘ゲーム的操作感を持つ戦闘システム

本作における戦闘はランダムエンカウント方式を廃し、画面上に見えている敵に触れることでバトルが開始される接触エンカウント方式を採用。これによって敵との戦闘を避けながら進むことも可能となる。

なお、実際のバトルシーンはターン制を採用。画面構成こそ一般的なRPGのようだが、スピーディーかつアクション性を併せ持つものとなっている。

▲このように、ダンジョン内部などにいる敵に触れるとバトルスタートとなる。

Point1 4つのボタンに仲間を振り分ける

本作では、◎△▢⊗の4つのボタンにそれぞれ1人のキャラクターを振り分けることができる。こうして戦闘中にどれかを押すと、押したボタンに対応したキャラクターが攻撃を行うのだ。つまり、△→◎の順番で押した場合は、異なる2人のキャラが続けてそれぞれに攻撃を行う、という具合になるのである。またこれだけではなく、1人のキャラには最大3つまでの攻撃技を設定して、攻撃のバリエーションを変化させられる。例えばルシオというキャラを△ボタンに設定しておき、ボタン1回押し：上段からの斬りおろし、2回押し：中段突き、3回押し：下段斬り、と設定しておくと、△を3度連続で押した場合に、前述した3つの技を連続で繰り出すのである。この連続技の設定はプレイヤーが自在に変更できる。なお、この戦闘自体はターン制のため、こちらの攻撃が終了するまでは敵は反撃してこない。

例

▲連続技の設定による戦闘の一例。最初の一撃で、ルシオが敵を空中に跳ね上げる。続けてルシオに対応するボタンを再度押すと……。

▲ルシオ自身が空中にジャンプし、跳ね上げられて防御不能になっている敵に対して必殺技を見舞う。このような連携が可能となるのだ。

CHECK 仲間の入れ替えと攻撃回数の制限について

ここでは『ヴァルキリープロファイル』の戦闘システム、特に仲間キャラの入れ替えと、各キャラの攻撃回数についてチェックしていこう。まず、パーティに加わる仲間キャラ（魂）だが、彼らはプレイヤーが戦闘前に召喚し、自由に入れ替えることができるシステムになっている。よって戦闘においては、複数存在する仲間キャラをバランスよく召喚し、成長させていくことが必要となってくるだろう。次に、戦闘時の攻撃回数だが、1ターンあたりの攻撃回数に関しては、やはり一定の制限が設けられている。右下の写真を見るとわかるように、キャラ名の横にはバーが表示されており、これが1ターンあたりの攻撃回数を示しているようだ。戦略的な思考が必要とされるぞ。

▲戦闘にどのキャラを参加させるかを決定し、その魂を召喚するシステム。

▲各ボタンを表すマークの隣にある緑のバーが、1ターンあたりの最大攻撃回数（または必殺技回数？）を示すと思われる。

Point2 タクティカル・コンビネーション・バトル

それぞれにキャラを振り分けた4つのボタンを続けて押していくことで、キャラ同士の技を組み合わせた連続攻撃も可能になる。これが本作の戦闘の醍醐味であるタクティカル・コンビネーション・バトル（以下T・C・B）だ。これをうまく使いこなせば、攻撃のバリエーションは無限に近い多様性を持ち、敵の性質に応じた戦術の組み立てが瞬時に行える。例えば、ガードの堅い敵キャラと遭遇した場合、△に設定したキャラが素早い連続攻撃で敵のガードを崩したあと、すかさず◎を押して2人目が敵を空中に跳ね上げる。そして、そのまま▢を2度押しして、3人目が空中にジャンプして、浮かんだままの敵を叩き切る、といった具合。当然T・C・Bを決めるたびに各キャラの経験値も蓄積されていくので、それぞれの技はさらに強力になっていく。つまり、プレイヤー自身が、仲間キャラの特技や成長にあわせて、格闘ゲームのような連続技を自由に組み立てることができるのだ。

例 ◎：ルシオ／△：ジェイル／▢：ヴァルキリー／⊗：アリューゼと振り分けている場合

※◎◎◎△△⊗▢⊗⊗、とボタンを押した場合
ルシオの3連続攻撃→ジェイルの2連続攻撃→アリューゼの攻撃1回→ヴァルキリーの攻撃1回→アリューゼの2連続攻撃、という具合の攻撃バリエーションが発生する。このように、4人のキャラクターのコンボによる連携攻撃が可能となる。

▲▶エンカウント直後に必殺技を発動。そのまま連携技につなげよう。

▲▶連携技を効果的に組み立て、敵をすべて駆逐したら浄化完了。戦闘後には経験値などが手に入る。

VALKYRIE PROFILE

ククロセアトロ

闇と戦う運命を背負った
姉弟の物語が今始まる！

～悠久の瞳～

●ククロセアトロ～悠久の瞳～	●サンソフト	●RPG
●11月発売予定	●¥5,800（予）	●MC(ブロック数未定)

人形使いRPG、ここに誕生！

マペットと呼ばれる人形を自在に操ることができる、ククロセアトロの一族。その末裔である少年ルカが、このゲームの主人公だ。ゲームの舞台は２Ｄの通常マップと３Ｄの戦闘マップで構成され、戦闘では150種類以上に変化するマペットと呼ばれる人形とともに敵と戦うことになる。シナリオ監修に寺田憲史氏、キャラクターデザインに桜瀬琥姫さんと、豪華スタッフを迎えたこのゲーム、ＲＰＧファンなら絶対に見逃せないぞ！

◀物語の主人公は、人形使いの一族ククロセアトロの末裔、ルカ。

▲戦闘は3Ｄタクティカルマップ上で行われる。マペットを使って戦え。

マペットを自在に操るククロセアトロの末裔
ルカ

【年齢：13歳】マペットマスターとしての能力を秘めた、本編の主人公。まだ幼い頃に両親をなくし、姉のエレナと二人だけで暮らしていたために、どこか甘えん坊で優柔不断なところがある。しかし、根はしっかりしている。

人物 物語の中心人物たち

イラストレーター桜瀬琥姫さんがデザインを手がけた、魅力的なキャラクターたち。ここでは物語の主要なキャラクターたちを紹介しよう。また、桜瀬さんからのメッセージを紹介したコラムも、要チェック！

ナース
イタズラ好きな妖精

【年齢：120歳】好奇心旺盛なエルフで、容姿のとおり性格は子どもっぽく、イタズラ好きである。その性格と、かわいらしい見た目からは想像もつかないが、女神戦争でルナを封印した６英雄の１人である。

シーレ
謎多き孤高の人形使い

【年齢：300歳(推定)】女神戦争でルナを封印した６英雄の１人。なぜか他人と交わることを極端に嫌い、１人きりで自分の塔に住んでいる。少女のような外見とは裏腹に、相当に年を重ねているので、悟ったかのような口調で話す。

破壊神ルナの復活をめぐり さまざまなドラマが生まれる

女神戦争で、６英雄によって封印された破壊の女神ルナ。だがここに来て、その復活をもくろむ人物が現れた。その人物の名はヴォーレス。英雄騎士団長だった彼はグロス国王を裏切り、自分の部下たちとともに謀反を起こす。そして、その戦いの渦に自分の意思とは関係なく巻き込まれていくルカ。ここでは、ククロセアトロの物語を彩る登場人物たちの関係を紹介する。もちろん右の図で紹介している人物のほかにも、多彩な人物たちが物語に登場してくるぞ。また、右の図にはまだまだ不明な部分も多いけれど、物語が進むにつれそのあたりは明らかになってくるぞ。

エレナ
おっちょこちょいだけど明るく、心優しいルカの姉

【年齢：15歳】物事に首を突っ込みたがるタイプ。おっちょこちょいではあるが、いるだけで場の雰囲気が明るくなる女の子。ルカを育てるために、幼い頃から薬屋を営むというしっかりした面も持ち、ルカの母親代わりも努める。

ヴォーレス
破壊神に魅了された元英雄騎士団長

【年齢：26歳】ルナの復活をもくろみ、反乱を起こした野心家。冷静沈着に見えるが激情家で、命令に違反した部下を斬り殺すことも。己の剣技に絶対の自信を持つ。

セリス
軍略に長ける美貌の参謀

【年齢：24歳】女性であるにもかかわらず、ヴォーレスが英雄騎士団の団長を務めていたころから、軍師として仕え、絶対の信頼を得ている。軍略だけでなく、宮廷魔術士としての魔力も相当のもの。

ロリータ
ヴォーレスに服従を誓うかわいい小悪魔

【年齢：17歳】ヴォーレスが率いる四天王の１人で、幼い容貌とは裏腹に性格は残虐非道。グロス王国の兵士を笑いながら業火で焼きつくす。ヴォーレスには服従を誓っており、破壊の女神ルナの復活に力を注ぐ。

桜瀬琥姫さんに聞く 登場キャラクター

はじめはメインキャラ１１人だけをデザインするつもりでしたが、なぜかその後登場キャラ全員をデザインすることに…。最終的に１８人のキャラをデザインしました。お気に入りのキャラは、ルカぼんとロリータとジャレス…かな。ルカぼんは大好きなシルエットで固めたから。ロリータは髪型がお気に入り、ジャレスは…カワイイからお楽しみに。今回の私の中のテーマは、「美少年にチャレンジ♡」です。エレナが「陽」ならルカは「陰」というように、対照的にしてみました。桜瀬流美少年、いかがなものでございましょうか。

マペットモンスター

ルカの忠実なしもべたち

マペットモンスターとは、24種類ある宝玉というアイテムをマペット人形にぶつけることによって生まれるモンスターだ。また、マペットモンスターになった状態でも、さらに宝玉をぶつけることができる。そうして、違うマペットモンスターへと変化させたり、能力を強化していくのだ。

こうして生まれたマペットモンスターは、戦闘での貴重な戦力となる。さらに、戦闘でレベルアップさせると、さらなる能力を発揮することもあるのだ。もちろん、モンスターの種類によって使える魔法や能力は異なるので、自分の戦い方や、その場の戦闘に適したモンスターを見つけていくことも重要だ。モンスターの変化パターンは、どの宝玉をぶつけていくかによって決まる。その手引きとなるマペット図鑑も活用しつつ、自分好みのモンスターを探していこう。

▶マペットに宝玉をぶつけるとモンスターに。

◀モンスターによって属性や能力は違う。状況に適したモンスターへと、変化させていこう。

▶戦闘ではマペットの魔法が大活躍。もちろん、魔法が得意なマペットもいれば不得意なものもいる。

150種類以上の

CHANGE ―変 化―

マペットが変化する法則

マペットは第四次まで変化していくが、宝玉をぶつけたからといって必ず変化が起こるわけではない。変化に必要なのは、決められた宝玉（数種類必要なことも）と、ある程度のマペット自身のレベル。これらの条件を満たすことで、初めて次の段階に変化するのだ。

◀第一次変化ぐらいなら、必要な宝玉は1種類だが……。

マペットの変化形態例

初期段階も含めると、マペットは5段階に変化していく。この表は、宝玉の中でも紫色の精の刻印をぶつけた場合のもの。それぞれの宝玉ごとに、第四次変化までで合計15～25種類もの変化パターンが用意されている。ちなみに第二次変化以降は、上の段階へと変化するために、より多くの宝玉と、マペット自身のより高いレベルが必要になってくる。また、ぶつける宝玉の組み合わせによって変化の仕方も変わってくるぞ。

初期形態

ムスキュー

第一次変化

オトギ

ムスムス

第二次変化

ドリーマー

フワワ

サキーカ

第三次変化

ドリームマスター

フワット

ウォーラー

マペットが君を待つ！

BATTLE —戦闘—

マペットをうまく使え

戦闘ではマペットモンスターをいかに使いこなしていくかがポイント。ルカとうまく連携させるのはもちろん、モンスターの特性を理解して、戦いやすい敵にぶつけていくのも重要なポイントの1つだ。高度な戦略を組み立て、マペットマスターの名にふさわしい戦いぶりで、戦闘を勝ち抜いていこう。

共闘 ルカとマペット、それぞれの長所を生かして戦おう

マペットの魔法攻撃であらかじめ敵の体力を減らしておき、直接攻撃が得意なルカでトドメをさす。あるいはその逆など、その場の状況に応じた連携プレイが勝利のカギだ。

◀連携プレイで、強力な敵を倒せ。

変化 敵モンスターの属性に応じてマペットを変化させよう

宝玉があれば、戦闘中にもマペットを変化させることが可能だ。敵との相性が悪いと、与えるダメージが少なくなったりする。そんな場合は、マペットを積極的に変化させよう。

◀より有利な属性に変化させよう。

魔法 バリエーション豊富な魔法で戦闘を有利に導いていこう

戦闘で魔法が使えるのはマペットだけ。魔法の中には、一度に大量の敵に大ダメージを与えるものもあるぞ。魔法に長けたマペットを仲間に加えておくのも、戦略のポイントだ。

大迫力の魔法エフェクト

◀攻撃魔法などで特に強力なものを使用した場合には、大迫力の魔法ムービーが表示される。左の写真は魔法「デライア」。

第四次変化

ノーチラス

フワニール

バンリ

マペットモンスターの変化に悩んだら…

1度でも変化させたマペットは、マペット図鑑というデータベースにそのデータが書き込まれる。もう1度そのマペットを作りたくなった場合や、詳しいデータが知りたくなった場合などには重宝するぞ。また、すべてのマペットを作り、図鑑を完成させると何かが起こるらしい……？

◀マペットのデータを確認できるほか、必要な宝玉もわかる。

桜 瀬琥姫さんに聞く マペットモンスター

人物だけでなく、マペットのほうも1体だけデザインさせていただいているんです。マスコットキャラになるようなものにしてほしいとのご注文でしたので、カワイクしようと努めました。シーレのイラストで胸に抱かれているコ、「ムー」ちゃんがそうなんです。「ムー」ちゃんという名前は、ウチのネコの吹雪ちゃんの鳴き声からとりました。ゲームでは、ルカぽんの仲間にすることはできるんでしょうか？ できるといいな～。そのへんは、サンソフトさんに期待、ということで。マペット、私も1つほし～。

ククロセアトロの力が、

ククロセアトロの血がルカとエレナを導く…

▲洞窟の奥で手に入れた宝玉がきっかけとなり、ルカとエレナは宿命に巻き込まれていく。

数多くのキャラクターが登場する、『ククロセアトロ』の物語。ルカとエレナはさまざまな出会いと別れをくり返し、ククロセアトロの末裔である自分たちの生い立ちを探す旅を続ける。ここでは、その物語の始まりの部分をダイジェストで紹介していこう。ナースやシーレが登場しないことからもわかるとおり、ここで紹介しているのは壮大な『ククロセアトロ』の物語のほんの一部。はたしてルカとエレナの姉弟と、破壊の女神ルナの宿命はどのような展開を見せるのだろうか。

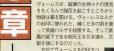
―プロローグ―

かつて、世界の大半を滅亡に追い込んだ邪悪の女神ルナの復活により、ほとんどの人間は恐怖という闇に飲み込まれようとしていた。しかし、運命に導かれた6人の英雄たちが世界に光を取り戻すべく立ち上がり、ルナを封じこめることに成功する。

その英雄たちの中には人間でない者――光赤の眼の一族、ククロセアトロと呼ばれる者たちもいた。彼らはこの世の森羅万象を司る宝玉を見いだす力を持ち、マペットと名付けられた人形に魂を宿らせる術で邪悪と戦い、戦いが終わったとき、なぜか彼らはその姿を消したのだった。そうしてククロセアトロのことは、人々の記憶から忘れ去られていく……。そして時は流れ、再び闇の時代が訪れようとしていた。

序章 ―ヴォーレスの反乱―

邪神復活に向けて暗躍するヴォーレス

グロス王国英雄騎士団の団長であるヴォーレスが、破壊の女神ルナの復活をもくろんで謀反を起こすところから物語は幕を開ける。ヴォーレスはルナの封印に使われた、魂くだきの剣を使って英雄バルザを殺害する。そして直属の部下である四天王を引き連れ、王都を後にするのだった。

やがてヴォーレスを討伐すべく、王国の兵士たちも立ち上がったが、ルナの力を借りたヴォーレスに成すすべもなく倒されてしまう……。

▲英雄バルザの説得にも耳を貸さず、魂くだきの剣を手に彼を殺害してしまう。

◀破壊神を復活させようとするヴォーレス。

王国軍も力及ばず

▲王国の兵士たちも討伐に向かうが、ことごとくヴォーレスに倒されていく。

第1章 ―旅立ち―

宝の地図発見、グーンドックスへ

ルカとその仲間たちは、エレナの薬作りに必要なキノコを探すため洞窟を探検していた。そこで不思議な玉を見つけた彼らは、その玉を持ち帰る。やがて、ルカたちの家で玉を調べていると、突然爆発が起きて部屋の壁に大きな穴が開いてしまう。穴の中にあった隠し部屋で宝の地図を発見したルカたちは、地図が指し示すグーンドックスへと向かう。

しかし着いて早々、ルカは仲間たちに置いてけぼりにされ、はぐれてしまう。さらに、気がつくと周囲を複数のモンスターに囲まれてしまっていた。彼はたった1人でモンスターと戦うことに……。

◀隠し部屋の中には、古代語で書かれた宝の地図が。

▲エレナとマウスで宝玉を調べていると、爆発が起き、穴の中から隠し部屋が見つかる。

▶地図が指す場所を求めて、グーンドッグスへ。ルカは仲間とはぐれてしまう。

ルカあやうし!!

世界を救う!!

登場人物 序盤に登場する人物たち

序章および第1章では、これまでに紹介してきたキャラクターたちに加えて、物語のカギとなる重要なキャラクターが何人か登場する。ここでは、そのキャラクターたちを紹介しよう。今後の彼らの活躍や、ストーリー展開を予想してみるのもいいかも？

ジャレス

ヴォーレスが抱える偵察部隊（影の暗殺部隊）の隊長。性格は冷酷で、自分が信じる正義のために刃を振るう。

ガーランド

無類の酒好き。ヴォーレスに忠誠を尽くすも、自由気ままな騎士らしくない性格。元英雄騎士団銃騎士二番隊隊長。

ニコール

ルカの友達。口は悪いが友だち想い。仲間の中で最年長で、常に年上ぶった発言をするが、どこか間が抜けている。

マウス

常に冷静沈着で、何事も先を考えてから行動する理系タイプ。ニコールもそうだが、ルカとは兄弟のように仲がいい。

○グロス国王

悪は絶対に許さない熱血漢で、女神戦争でルナを封印した6英雄の1人である。民を重んじる善政のため、人望は厚い。

○バルザ

剣を持たせたら天下無双の強さを誇る、女神戦争の6英雄の1人。ヴォーレスと対決するが、魂くだきの剣の前に倒れる。

幽霊船に隠された父からの手紙

なんとかモンスターを撃退し、仲間たちと無事に合流したルカ。気をとり直して先へと進んだところにあった幽霊船こそ、宝の地図が指し示す場所だった。おそるおそる中に入ってみると、船室のテーブルの上に一通の手紙が……。その手紙は何と、ルカとエレナの亡くなった父親からの手紙だった。手紙に書かれていたのは、世界が再び戦火に包まれようとしていること。そして、そのためにルカたちは戦わなければいけないということだった。そして、手紙の最後には「マペット」という謎の単語が……。

▶王族のものらしき幽霊船を見つけた一行は、船室へ。

◀船室には宝玉と父の手紙が。

あっ！
これは…

マペット誕生 2人は旅立つ

父の手紙を解読した結果、家の隠し部屋に置かれていた人形はマペットと呼ばれるもので、これに宝玉をぶつけると、マペットが頼もしい味方になるということがわかった。言葉どおりにルカが宝玉をぶつけると、マペットはモンスターに変化し、ルカの忠実なしもべに。この瞬間から、ルカとエレナは父の手紙に書かれた宿命を受け入れる覚悟を決め、より強力な力を手に入れるべく、旅立つことに……。

◀ルカがぶつけると、マペットがモンスターに!! 頼もしい、マペットモンスターの誕生だ!!

▼宿命を受け入れた2人は、友だちに別れを告げ旅立つ。

▶ニコールが宝玉をぶつけてもマペットに変化はないが…。

ここからが真の冒険だ!!

第2章 ―風の呼び声―

BATTLE SYSTEM 白熱のターンバトル

このゲームの戦闘は、味方のユニット全員の行動が終わると敵のターンに移る、タクティカルバトル形式。ユニットを移動させ、攻撃範囲内に敵ユニットがいる場合には攻撃を仕掛けることができる。地形に高低差があるので、移動や攻撃時には高さを頭に入れた工夫が必要だぞ。また、装備している武器や使う魔法によって、攻撃範囲は違ってくる。攻撃時には、ユニットの周囲に攻撃範囲が表示されるので活用したい。また、敵を倒したときには、回復アイテムなどが入った宝箱が出現することもある。

▲地形にも注意して行動を。

▲宝箱の中にはアイテムが。

瀬琥姫さんに聞く 桜 ククロセアトロ

正直な話、「これ以上スケジュールをハードにするのは、絶対イヤ♡」って思っていたので、この『ククロ』のお仕事はお断りするつもりだったんですよ…。ところが、すでにできあがっていたゲーム画面をビデオで見せていただいたら、カワイかったんですねコレが～。んで、イロイロと悩んだ末に「小説の挿し絵を描くようなつもりでやってみるか」と決心しました。

今は雑誌用に表紙イラスト、ポスターイラストなんか描いてます。が、スケジュールぎっしりなので、あんまりたくさん描けなくって…。今回のククロのキャラデザイン、いかがでしょうか？みなさんの反応が気になります。どきどき。感想お待ちしています！　『ククロ』、発売日をお楽しみに♡　ぜひ買って遊んでくださいね～。

SCE発表目前。しかしソフト制作はここまで進んでいる！

衝撃解禁！次世代PS

「次世代PSソフトはこんなに凄くなってます」

～フロム・ソフトウェア&EAスクウェア、スクープインタビュー2連発～

- ◆ここまで進んだソフトメーカー各社ソフト開発状況
- ◆SCE、ナムコ、スクウェアの注目発表はいつ？

東京ゲームショウ'99秋

電撃王式パーフェクトBook

要注目ゲーム満載！会場に行けない人もこれでOK！水着満載！オール撮り下ろしコンパニオンカタログ

大好評！会場MAP&特典チケット付き

ワンダースワン2大独占スクープ

TURNTABLIST

東京魔人学園符咒封録

最新ソフト情報満載

明らかになった物語と戦闘シーン。そしてさらなる謎が…！

ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

「スターオーシャン」チームが放つ最新作、ついに登場！

ヴァルキリー プロファイル

いかすロボットとかわいいギャルを融合したS・RPG

聖霊機ライブレード

電撃王プロモーションプロジェクト

- ◆謎のイベントの全貌がついに。『夕闇』X計画発表
- ◆『ツアコン』『グローランサー』お宝キャンペーン！

[気になる対談]

岡本吉起（カプコン）×中谷始（ナムコ）

電撃姫プチ

完璧攻略『ママトト』

今秋の注目作27タイトルの気持ちいいシーン誌上公開

次世代PS情報先取り入手 オールラウンド・ゲーム・データマガジン

電撃王

10月号 9月8日発売 定価590円（税込）

発行●メディアワークス 発売●角川書店

問い合わせ▶03・3238・8605（角川特販部）

メディアワークスのホームページ▶http://www.mediaworks.co.jp/

ついにできたを。

KOEI

出世街道まっしぐら。
秀吉様のお通りだ！

秀吉殿を選んだ
われらの目に
まちがいはない
前田利家

殿についていけば
わしらも安心じゃわい
蜂須賀小六

サルめが…
まったく面白いことを
考えるやつじゃ
織田信長

ナマイキなやつめ！
目ざわりだ！
柴田勝家

力で押すばかりではない……
織田家おそるべし！
徳川家康

敵ながら不思議と
憎めぬやつよ
伊達政宗

いつの日か
天下人になられると
信じております
ねね

リコエイションゲーム

太閤立志伝Ⅲ®

プレイステーション版
発売中 価格:6,800円
DUAL SHOCK 対応

お屋形様のため、可愛い家臣のため、そして愛する「ねね」のため―――！ 人の心をたくみにとらえ「人たらしの術」を駆使して日本のトップに立った乱世の魔術師・豊臣秀吉の人生をあざやかに再現！

攻略本 太閤立志伝Ⅲハイパーガイドブック
フクザワ・エイジ監修 A5判 1,300円 4-87719-718-4

▼ KOEI The Best プレイステーション版:各 2,800円／絶賛発売中 ……続々登場！ 話題を呼んだ名作がグーンとお求めやすく！

蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史

毛利元就 誓いの三矢

水滸伝 天導一〇八星

大航海時代外伝

10月1日発売
DESTREGA 織田信長伝

ゼルドナーシルトSpecial／維新の嵐／三國志 孔明伝／大航海時代Ⅱ／アンジェリークSpecial／七つの秘館／水滸伝・天命の誓い
國志 英傑伝／提督の決断Ⅱ／エアーマネジメント←※この商品はプレイステーション版『エアーマネジメント'96』と同内容のゲームソフトです。

▼ KOEI The Best プレイステーション版:3,800円
提督の決断Ⅲ

▼ プレイステーション・ザ・ベスト 好評発売中

Winning Post 3・2,800円／三國志Ⅳ・3,800円／三國志Ⅴ・3,800円
信長の野望 覇王伝・2,800円／信長の野望 天翔記・3,800円
太閤立志伝Ⅱ・2,800円／Winning Post 2プログラム'96・2,800円

10月1日発売
麻雀大会Ⅱ Special
●プレイステーション・ザ・ベスト版・2,800円

▼ ワンダースワン・発売中
信長の野望 for WonderSwan
三國志 for WonderSwan
●各 4,200円

▼ コーエー定番シリーズ・発売中
信長の野望 リターンズ
三國志 リターンズ
●プレイステーション版:各 1,980円

株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）

戦塵のかなたに烈風が吹く。

きみの
冒険とともに、
伝説は
姿を変える。

ついにできたを。

koei

この秋、空前絶後の本格RPG

10月7日 発売予定 プレイステーション版:6,800円

予約特典
魅惑の末弥純キャラ設定画集(オールカラー)
ビジュアルファンブックがもらえる!!

[攻略本]ジルオール完全攻略マニュアル 11月刊行予定 [イメージソング] SAME NIGHT,SAME FACE | FAYRAY (ANTINOS RECORDS) メインキャラクターデザイン© 末弥純

コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトは発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します。

株式会社コーエー

〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

ついにできたを。
KOEI
史上最強の猿が、ここにいる。
それは、古代中国の冒険活劇
シミュレーションRPG
西遊記
さいゆうき

SuperLite1500 シリーズ

気軽（Lite）に買って、思いっきり（Super）楽しめる1,500円ソフトとして、
ボードゲーム、アクション、シューティング、
パズル、恋愛シミュレーション、ロールプレイング、占い等々、
あらゆるジャンルをラインアップした文庫本感覚のシリーズです。

あらゆるジャンルのソフトが1,500円!!

9月22日発売！

カードII
～テーブルゲーム～

遊べるゲームは「神経衰弱」「スピード」「ピラミッド」の3種類がさらに増え、前作に登場した「ポーカー」「大富豪」「ブラックジャック」もさらに遊びやすく、かつ面白くなりました。

ゲームで青春
～ボードゲーム～

恋愛、結婚、就職などを目的に、数多くのキャラクターが繰り広げる、ドラマティック青春ボードゲーム！自らの分身となるキャラクターにパラメーターを割り振り、多種多様なイベントを乗りこなせ！

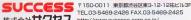
四柱推命 マーク矢崎監修
～占い～

日本占術協会のマーク矢崎氏が監修。通常手間がかかる四柱推命に必要な命式表の作成を簡単な入力で自動算出。さらに入力結果を記録することによって、いつでも手軽に運勢を占うことができます。

好評発売中！

数独	ナンクロ	おえかきパズル	ザ・カーリング	ロードランナー レジェンドリターンズ	アステロイド	麻雀II
～パズル～	～パズル～	～パズル～	～スポーツ～	～アクションパズル～	～シューティング～	～テーブル～

あのこどこのこ エンドレス・シーズン	ピンボール ゴールデンログレス	テナントウォーズα	リバーシII	アンゴルモア99	パンゲア	西洋占星術 マーク矢崎監修
～恋愛ボードゲーム～	～ピンボール～	～ボードゲーム～	～テーブル～	～カードゲーム～	～ロールプレイング～	～占い～

以後続々発売予定！！

SUCCESS
株式会社サクセス
〒150-0011 東京都渋谷区東3-12-12祐ビル3F
TEL.03-5469-2426 FAX.03-5469-2425
http://www.success-corp.co.jp/

電撃PlayStation独占イラストで贈る『ときめき2』特集

ときめきのフォトグラフ

~Remember...the heart beat fast back then~

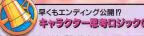
ときめきメモリアル2

イラストとポエムで『ときめき2』の世界をいち早く味わえる！　最新画面も満載の特集を見ずに『2』は語れない。

●コナミ●SLG●11月25日発売●¥6,800(CD5枚組)●MC(3~15ブロック)、AC(DS対応)、PS(15ブロック)

気持ちのいい朝は、自然と走り出しちゃう！

麻生華澄　水無月琴子　寿美幸　一文字茜　白雪美帆　赤井ほむら　八重花桜梨　佐倉楓子　伊集院メイ

早くもエンディング公開!?
キャラクター思考ロジックの影響

『ときめき2』ではキャラクター思考ロジックにより、各キャラが自分の考えで行動する。それにより、各キャラの能力値が変化するなどの影響があるのだ。影響はさまざまな場面に出てくるけど、その具体例のひとつが卒業後の進路。これだけを見ても、実に影響が大きいのがわかるよね。全体での影響は……と考えると、期待せずにはいられない！

◀▲女の子がキミにひかれると同じ行動をとろうとする。それにより能力にも変化が出るぞ。

進路はこんなに変化する!!

思考ロジックの影響により、女の子の卒業後の進路はそれこそ何10通りにも変化する。上に紹介したものは、ほんの一部にすぎないのだ。全部見るのは至難のワザ!?

耳より情報：『ときめき２』限定版発売決定!!　クリアピンクのオリジナルポケステ、陽ノ下光フィギュアつき携帯ストラップなどがついて￥9,800(予)

思い出のキミにまた会えた♥

キミは覚えてる？　この指輪…
3人で撮った思い出の写真…
泣き虫だったあの頃の私…
入学式でキミに会ったとき、びっくりしたんだよ。
泣きそうだったんだから…本当は。
でも、私強くなったんだ。
キミがいなくなってから色々あったんだから。
話したいな、今までのこと…
キミがいなくてさびしかったこと…
聞きたいな、キミの住んでた街のこと…
誰か好きな人いたのかな…
あせらなくても大丈夫だよね？
これからまた一緒にいられるよね？
明日、学校に行けばまたキミに会えるのに
ドキドキして眠れないよ…

ときめきのフォトグラフ No.1

陽ノ下　光

ひのもと ひかり

Hikari Hinomoto

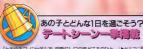
ショートヘアと目元のほくろがチャームポイント

彼女が『ときめき2』のヒロイン。主人公とは幼なじみで、いつも一緒に遊んでいた。しかし主人公の引っ越しで離れ離れになり、ひびきの高校で再び出会うことになる。彼女自身の好きな「夏」「海」「太陽」という言葉に負けないくらい、明るくてアクティブな性格の女の子。ショートヘアが似合うけど、小さい頃はロングヘアだったりする。

Profile

●誕生日：6月25日　●星座：蟹座
●血液型：A型
●身長：157cm　●体重：44Kg
●趣味：ガラス小物の収集、サイクリング
●好きな物：ガラスの小物、夏、海、太陽
●嫌いな物：暗闇、地震、雷、ホラー映画

　文中イラスト／しおやてるこ

あの子とどんな1日を過ごそう？
デートシーン一挙掲載

『ときめき2』にかぎらず、恋愛SLGの見どころのひとつがデートシーンだ。これが楽しいかどうかでゲームの魅力が決まるといってもいい。『2』のデートは、デート中にセリフ3択があるといった流れは前作と同じ。そのうえで画面のフルサイズ化などの改良がされているのだ。ここでお見せするのは、女の子8人とのデートでのひとコマ。目をつけたあの子との楽しいひとときに思いをめぐらせてみるのはいかが？

▶セリフに要注目。得意技の妖精さんへの語りかけが炸裂中。

▼琴子は光の親友。デート中に光の顔がちらついたりして〜。

▲勝手にアダ名をつける、イカス特技を持つ美幸。"EVS"で呼んでくれるぞ。

▲人間不信の花桜梨を立ち直らせるには、恋のリハビリしかない！

▶この写真だとわからないけど、この子、一人称が「ボク」です。

◀伊集院家の血を引く少女と普通のデートができるとは思えないけど、どうなる!?

▶水族館でかわいらしい反応を見せる楓子。彼女になんて言ってキメようか？

▲なにげにチャイニーズな服。絶対に注目浴びるぞ。街中でいい度胸してるというか……。

授業風景

陽ノ下光
水無月琴子
寿美幸
一文字茜
白雪美帆
赤井ほむら
八重花桜梨
佐倉楓子
伊集院メイ

あの頃の私

覚えてるかな？
あなたがまだちっちゃかった頃。
お互いに無邪気だったあの頃のこと。
私はお姉さんみたいなつもりだったけど、
どうなのかな？
大きくなったキミを見てびっくりしちゃった。
まるで自分だけ成長していないような…
そんな気分。
私は先生になって、あなたは高校生。
お互い成長したねって、あなたは思うかも
しれないけど…
でも…私は…
最近、よく思いだすの。
本当に楽しかった、あの頃のことを…

麻生　華澄
あそう かすみ

近所のやさしいお姉さんは今やひびきの高校の教師

ひびきの高校の教師で、主人公が小さい頃世話になった、近所のお姉さんでもある。学生時代は成績優秀、スポーツ万能だったとか。そのうえ性格も明るくて親しみやすく、まさにパーフェクト。きっと校内でも人気の先生じゃないかな。数少ない弱点も早起き、機械いじりなら、むしろかわいい印象を受けるかも。問題はどうやってデートに誘うかの１点につきるよね。

●誕生日：10月８日　●星座：天秤座
●血液型：A型
●身長：164cm　●体重：48Kg
●趣味：ピアノを弾くこと
●好きな物：ドライブ、お風呂
●嫌いな物：早起き、機械いじり

新着画面写真で見る
『ときめき2』のここが要チェック!!

『ときめき2』のポイントは前号でも説明したよね。でも、画面写真が少なかったので、いまひとつピンとこない人もいたのでは。今回は画面写真を見ながら。もう一度このゲームのポイントを確認してみよう。

基本設定

世界観と基本システムを継承

ひびきの高校での3年間を勉強、デートなどにはげみ、卒業式の日に伝説の時計台に祝福されて告白される。基本的な設定は『1』を継承。舞台のひびきの市はきらめき市の隣にあるなど世界観もリンクしている。本編の前には小学生時代があり、ここでの体験が本編に影響するぞ。

▶卒業式に時計台の下で女の子から告白されると幸せが……。

判明している人間関係
幼なじみ　幼なじみ
主人公
教師と生徒
陽ノ下光　麻生華澄
兄妹
伊集院レイ　伊集院メイ

EVS

ここまで自然な音声が再現できるなんて!!

Emotional Voice System、略してEVS。キミの名前を女の子たちが自然な発音で、感情をこめて呼んでくれる、驚異の音声システムだ!! 聞いたら驚くぞ、マジで。

▶名字または名前の読み方を設定するだけで準備完了と、操作は簡単。

EVS開発者インタビュー

EVSは50音の母音だけの発音だけではなく、文字と文字の間のつながりにある音まで再現しています。例えば「ひかり」という言葉も3音でなく、5音以上組み合わせて再現しているんですよ。

KCE東京
笠井 治氏

キャラクター思考ロジック

性格をゲーム中に反映する

『ときめき2』では、女の子と男友だちにも主人公同様に能力値があり、それぞれの考えにより、独自に行動しているのだ。主人公と同じくコマンド実行するほか、真面目な性格なら試験前にはデートを断るなど、人間と同じような判断をしているのだ。

▶女の子だけでなく男友だちもいろいろと行動する。

演出

より自然な雰囲気を重視

演出で特徴的なのは、音響効果の使い方。前作では場所ごとの音楽が基本だったが、今回はその場の状況を再現した音が中心になる。例えばスキー場の入口では場内BGMが遠くに聞こえ、中ではBGMと入場者の声、スキーで滑る音が聞こえるという具合だ。BGMは特定の雰囲気や心境のとき、象徴的に流れるようになっているのだ。

瞳の動きで感情表現がより豊かに

話している人の方向を見る、気まずくなって目をそらすなど、周囲の状況を反映した表情を見せてくれるぞ。

デート

同じデートスポットでも当日の天候で変化が!

季節によって女の子の服装が変化するのはもはや当たり前。『ときめき2』には天候の要素が加わり、同じ場所にも晴れ、くもり、雨、雪の姿ができたのだ! それによって女の子の反応なども変化するから、デートの楽しみもますますアップしたってわけ。

バリエーションがまた増えたね

季節による服装チェンジは今回もバッチグーですよ!

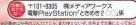
DPS独占 『ときめき2』スペシャル企画発表!!

第1弾 1 ときめきラブレター
キミのもとに『ときめき2』の女の子から手紙が届く!!

『ときめき2』に登場する女の子たちから、キミの手もとに直接手紙が届く。手紙の内容は届いてのお楽しみ。本誌にも載らない彼女たち自身の秘密や『ときめき2』の情報も聞けるかも。応募方法は各号についてくる応募券を2枚1組にして(同じ号の応募券は同時には使えないぞ)、手紙がほしい女の子の名前と返信用封筒、120円切手を同封して送ること。もらえる手紙は応募1通に対して1通。各キャラからの手紙はそれぞれ何回か更新される予定だぞ。

私たちと文通しましょ♥

2 女の子たちに聞きたいこと、ある?
100問100答

『ときめき2』に登場するそれぞれの女の子たちがキミの質問に答えてくれるぞ。ハガキに質問をいくつでもいいから書いて応募しよう。質問は最近観た映画の感想から、好きな食べ物まで、なんでもOK。採用者にはなんと左の企画の応募券をプレゼント。女の子からの手紙を全部集めるには、彼女たちに質問しまくるっきゃない!? 第1回目のしめ切りは9月24日(必着)だ。

※応募券は今号のぶんだけじゃ、まだ使えないぞ。次号まで大事にとっておこう。

ときめきラブレター
応募券
DPS vol.118

ときめきラブレター
応募券
DPS vol.118

陽ノ下光 / 麻生華澄 / 水無月琴子 / 寿美幸 / 一文字茜 / 白雪美帆 / 赤井ほむら / 八重花桜梨 / 佐倉楓子 / 伊集院メイ

DPS ソフトレビュー

9月9日〜9月23日発売のソフトチェック

Dengeki Play Station Soft Review

どこまでも深くやり込む! 最強のゲーム評価記事

今はもう秋、満月のようにピカ〜ッと光るレビューがそろってます。

Soft

Reviewer

ウォルフ中村
●誇り高きベテランの目
つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価。この人の目はすごいぞ。
好きなソフト『鉄拳3』『みんなのGOLF 2』

●フィーリング重視なマイペース娘
ソフトに対する先入観を持たず、新鮮な驚きを重視する。ちょっとゲームジャンキー。
好きなソフト『パラッパラッパー』『私立ジャスティス学園 熱血青春日記2』

TAC
●ワイルドライター本能派
本能と欲望でゲームを斬る。いろいろと特殊な趣味を持っているが読者には内緒♡
好きなソフト『SILENT HILL』『BRAVE SAGA』

●"ゲームは挑戦"が哲学
激ムズACT&STG完全制覇に挑む、ストイックで血が熱い武闘派ゲーマー。
好きなソフト『RAYMAN』『雷電ティー・エックス』

PON
●愛ある批評がモットー
RPGや育成モノ、ケモノ系にはやたら愛を注ぐ。愛があるだけに評価はキビしいぞ。
好きなソフト『幻想水滸伝II』『マリーのアトリエ』

かわち山田
●ゲーム下手だけどライター
みんなからへたれゲーマーと呼ばれるが、自称・実力派。甘い物とマンガが好き♡
好きなソフト『リッジレーサー』『FFT』

ヒロポン
●なんでも食べる雑食性
私生活もゲームも雑食性。麻雀、パチンコが生活手段なので、そっちのレビュー要員?
好きなソフト『子育てクイズ マイエンジェル』『ネクストキング』

●快適プレイが信条
ゲームは快適にプレイできることが命と信じるバイカー兼ライター。うんちく好き。
好きなソフト『ポリスノーツ』『メタルギア ソリッド』

●疲れを知らないニブいやつ
外見もニブそうだが、何日編集部に泊まっても大丈夫なほどニブイ。体力が頼り?
好きなソフト『アーマード・コア』『KING'S FIELD II』

●ゲームで人生間違えました
ゲームがなかったら、もっと有意義に人生を歩めたはず。大学6年で職業フリーター。
好きなソフト『ギターフリークス』『To Heart』

レビューの掟

点数は5点きざみの100点満点
特にオススメのタイトルの点数は赤色になっています

ウォルフ中村

某ホテル主催のミステリーイベントに参加してきた。舞台上で起こった殺人事件をホテル内にある手掛かりをもとに推理するのは楽しかった。これって、ゲームでは表現しにくい「楽しさ」なんだよねぇ。

PON

今年の夏は寝不足なんのその、高校野球と世界陸上に熱くなりました。自分がおもしろいと思うものに素直になるってホント大事だなって改めて思いました。これってゲームにも言えることですよね。

かわち山田

最近、マユなしメイクがハヤりつつあるらしい。さらに世間で人気の出るキャラもマユがない。むう、これは太マユ普及委員会の私にとっては死活問題。いつになったら太マユブームになるんじゃ。ムキィ。

トモゾ

外でフラフラしていたらスゴク日焼けしたうえに、足にケガ。大変な目にあいました。でも本当に大変だったのはその日銭湯に行ったとき。しみるし、足は痛いしで、まるでコサックダンス状態だったッス。

イラスト/路みちる

ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン

■チュンソフト/エニックス■RPG
■9月15日■¥6,800
■MC(2ブロック)/AC(DS対応)

他機種で人気だったダンジョンRPGの第2弾。今回はトルネコの店以外にも、銀行屋や魔法屋など全部で5種類のお店を利用できる。

知恵と勇気と運が試される冒険が楽しめる。操作性、操作感とも良好。バランスも問題なし(初級者も中断データをコピーするズル技を使えば何とかなるはず)。当初の目的を達成しても新たな舞台が出現するので長い間楽しめる。◎ボタンに「隣接している敵の方向を向く」という機能をつけた点も○。ただ、「アイテム表示時に◎ボタンを押すと整理する」や「倉庫でアイテムを売るときに◎ボタンを押すと全部マークできる」といった機能の説明がないのはもったいない。発見ずみアイテムのリストがゲーム内に存在しないのも残念だ。アイテム集めという楽しみ方もあるのに…。 **85**

SFC版の前作と『シレン』のいいところを合わせたような感じ。ナナメ移動がしやすくなった、ボタン一発で敵の方向に振り向くなど、操作性の改良も加わってシステム的にすごくこなれてます。ストーリー性もあるし、ハマるとやめられない中毒性も倍増。親切で遊びやすく、完成度は高いです。ただ、メモリーカード1枚に冒険の書が1つしか作れないのは残念。また、手応えがあるダンジョンまでの道のりが長いのが上級者にはかったるいかも。とはいえ、合成やクリア後のやり込み要素もあるので物足りなさは感じないです。クレイアニメのオープニングは一見の価値アリ! **90**

よく言うと、前作と同じで安心して遊べる。悪く言うと、前作から変わっていない。しかしそれは、1作目からシステムの完成度が高いため。もちろんアイテムやワナなど細かい新要素はある。なかでも今回新たに追加されたツルツル床は、地味だけど奥が深い。1ターンで床の数だけ動けるので、泥棒したときや、ピンチのとき敵から逃げるのに使えるのだ。読み込みに関しては、ダンジョンに入る前や村では短いのがこまめにあるけど、ダンジョン内ではまったく感じさせないので快適にプレイできる。不満をあげるとすれば、村のマップが把握しにくいぐらい。 **90**

『シレン』よりもキャラクターに親しみがあり、プレイしやすかったッス。操作性に関しても敵に攻撃されると自動的に敵のほうに向くなど向上しています。そのぶん、自分の操作ミスをシステムのせいにできなくなったッスね。ランキングなどのデータが細かく見られて楽しいけど、倒したモンスター図鑑なども見たかったッス。読み込みが少ないのはプレイのリズムをくずさなくて好感が持てますね。序盤の小さなダンジョンがイベント付きでたくさんあるのは達成感があっていいのですが、システムに慣れるためとはいえ、武器が手に入らないダンジョンは壮快感が薄いッス。 **90**

俺の料理

■SCEI■ACT■9月9日■¥5,800
■MC(1ブロック)/AC専用(DS対応)/2P対戦可

アナログスティックを使って料理を作る異色作。数々の料理店で働くスーパーコックとなって、注文された料理を制限時間内に作ろう。

「調理の動きをアナログスティックで再現する」という着眼点がおもしろいし、とても新鮮だ。複数の注文をまとめて処理することが可能な点も、ゲームらしい駆け引きを生み出すことに成功している。ただし、調理の操作方法が複数あるためコントローラを持ち替える機会は多いし、プレイヤーの手の大きさによっては操作しづらい行動も出てきてしまう。ハード的な要素だけに仕方ないとはいえ、ソフト的なフォロー(調理方法を簡略化する設定など)があってもよかったように思う。ボス戦で負けるとステージの最初からやり直しになる点も面倒だ。おまけ部分の充実ぶりは○。 **70**

デュアルショック専用として『サルゲッチュ』とは違った方向性を打ち出した意欲作。アイデアはおもしろいけど、左右スティックの操作がかなり難しいですね。操作性は問題ないものの、指先の細かなテクニックが要求されるので難易度は高め。特にオジャマ対処は非常に難しく、それだけでつまづくことも。また、料理対決(いわゆる中ボス戦)で負けた場合、コンティニューしても開店前まで戻される(セーブデータからのやり直しと同じ)のは不親切。再びステージの最初からリトライさせられるのにはイライラしました。ACTが得意でバカバカしいノリが好きな人ならいいかな? **70**

アナコンを使って、切る、焼く、混ぜるといった作業をし、料理を作るゲーム。アナコンで料理を作るのは単純だけど楽しい。同じ料理を一度に2品以上作ることで時間短縮したり、グルメを利用することにより店の評判を効率よく上げられたりと、奥も深い。でも、似ている調理法が多いため、スグに飽きてしまうのが難点。難易度によってストーリーを変えてはいるものの、出てくるお店が同じなので料理内容は同じ。まぁ、料理以外のミニゲームもオマケにあるんだけど。また、難易度の上げかたが、客の待ち時間と料理の工程を多くしているだけなのも気になる。 **75**

今までにない新鮮な操作感覚で楽しいですね。料理の手順によってアナコンの持ち方を変える必要があると知ったときはさらにビックリしたッス。全体的にキャラが立っていていい感じですが、オトボケキャラの卵男のセリフは特に気に入りました。また性格悪いけどいい味出しているレジのオバサン。皿洗いくらいは手伝ってほしいですわ、ホンマに。プレイ中に満点を狙う自分と、妥協する自分がせめぎ合うところにゲームバランスの良さを感じたッス。1人でプレイしてもハマりますが対戦プレイは燃えますね。ずっとやっているとお腹が空くし、料理が作りたくなるッス。 **85**

ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?

■カプコン■ACT■9月14日■¥2,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応) /PS(13ブロック)

人気ACTシリーズのリメイク版。完全移植のオリジナルモード以外にも、さまざまなモードが楽しめる。

バリオス海老原
ゲーム自体は何年も前の作品をそのまま移植しているので、古くささをどうしても感じてしまう。キャラのデータベースやポケステにボスのデータをダウンロードして育てられる機能など、新しい要素も加えられているが、やはり当時プレイしていた人向けという印象が強いです。当時プレイしてない私には、古いゲームならではのキャラアクションの少なさとそれによる難易度の高さが楽しめました。 **70**

トモザ
かなり難しいッス。カタイ敵が多いし、敵の本体に触るとダメージがスゴイし、もうシロウトさんお断りという難易度の高さッス。ナビモードを使ってセレクトを押すと出てくるブルースのアドバイスはFC版をやったことのない人には助かりますね。昔と違い、スライディングが1つのボタンで操作できるけど、ボス戦などで間違えて押すことが多くて痛かったッス。コンフィグで変更できますけどね。 **65**

STAR IXIOM （スターイクシオン）

■ナムコ■STG■9月9日
■¥5,800
■MC(5ブロック)/AC(DS対応)/AJ対応

FCで好評だった3D・STGがPSに登場。グラフィックが強化されたのはもちろん、数々の新要素も。

城イドム
STG部分は非常にシンプルで、壮快感やスピード感はあまり味わえない。私には（今作の前身とも言うべき『スターラスター』を知らず、最近のSTGを想像していた）、やや物足りなかった。それでも、刻々と変化する戦局を見つめながら、どの艦隊から攻撃していくかとか、味方にどんな指示を出すかといった、戦法を練る楽しみ（感覚的にはSLGに近い）は十分に評価できる。けっこう長く遊べる。 **70**

TAC☆
いろいろとパワーアップしているが、基本的なゲーム性は、ファミコン初期の名作『スターラスター』そのもの。オレはうれしいが、みんなはどうか？っつーところか。でも、だからこそプレイしてみてほしい1本ではある。操作系も『ラスター』にかなり忠実なので、最近の3D・STGに慣れた人には、クセがあると感じるかも。もちろん、かつて『ラスター』にハマった人には絶対オススメ。 **75**

クロス探偵物語

■ワークジャム■AVG■9月22日
■¥6,800
■MC(1ブロック)

SSで大ヒットした本格推理AVGがPSに登場。密接にからみ合った、全7本のシナリオに挑戦しよう。

PON
シナリオといい構成といい、センスは抜群。読み込み時間もほとんど感じない快適さ。「頭の体操」的なナゾナゾから論理的なトリック推理まで、幅広い謎解きが楽しめます。その反面、根気を要する細かいポインタクリック、具体的な言葉を求められる文字入力、3Dダンジョンの存在など、つまりやすい要素も多い。SS版でも指摘された問題点だけに、的確な救済措置を講じてほしかったです。 **70**

バリオス海老原
AVGではどれだけシナリオにのめり込めるかが重要になるけど、そういう意味ではこの作品の完成度は高い。ありふれた話もあるけど、各場面につけられたマンガっぽい演出で退屈さを感じさせなかった。さらに、選択肢を選ぶだけでなく、実際に自分で答えを入力する場面などは、謎を推理する楽しさが増してよかった。ただ、ひとつひとつの場面がちょっと長すぎるのが気になるところ。 **75**

君の気持ち、僕のこころ

■タカラ■AVG■9月14日
■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)

超能力者が主人公の学園恋愛AVG。人や動物に"憑依"できる能力を駆使して、彼女のハートを射止めよう。

なんでもゆうこ
他人に憑依して秘密を探れるってコンセプトが目新しいゲーム。当然、女の子に取り憑いてドキドキってシーンが満載で、ユーザーの期待に応えるべくちょっとエッチ路線なんです（笑）。ゲーム内時間で1か月でクリアと短かめだけど、女の子とのイベントが多くて、ボリュームはそこそこありました。あと、選択肢が多いゲームなので、セーブ&ロードがひんぱんにできる点はありがたかったですね。 **80**

ヒロポン
最初はちょっとHな明るいノリのAVGと思っていたんだけど、ヒロインが死んじゃったり記憶喪失になったりと、後半はストーリーがけっこうハードに。バッドエンドを迎えたときは何とも後味が悪くって、くやしくなって何度もプレイしてしまった。誰かに憑依して情報を集めるという発想も、シナリオ&システムにうまく取り入れられていて○。絵柄の好みさえ合えば、けっこうハマれると思うよ。 **75**

ビートマニア APPEND 4thMIX ~the beat goes on~

■コナミ■ETC■9月9日■¥2,800
■MC(5ブロック)/DS(AC非対応)/専用コントローラ対応

アーケードで人気のシリーズ最新作が、アペンドディスクとして登場。PS版オリジナルの新要素も。

バリオス海老原
『ビーマニ』を楽しんでいる人たちに、新しい曲を提供していくというこのアペンドディスクのコンセプトは、プレイヤーの向上心を刺激するという意味で評価できる。極めた人もずっと遊び続けられるしね。また経由するソフトによって、まったく違う曲が楽しめたりもするのも楽しいアイデア。でもそのためだけに、3枚もディスクを入れ替えたりするのは、かなりめんどうくさいのも事実。 **80**

本郷直樹
ゲーセンの『4th』の移植。入るべきオマケ要素はすべて入っている。でも、なぜか燃えないのはナゼ？ という感じです。曲調的にかたよりがあって個人的にはけっこうアキが来ました。『gotta』などを経由する要素も3枚もソフトを入れ替えるのは、ちょっとかんべん。宇多田ヒカルやモーニング娘の曲を収録しているGBの『2』のニュースを聞くと、そろそろ新しい試みが欲しい気がします。 **70**

ウイニングポスト4

■コーエー■SLG■9月18日
■¥6,800
■MC(14ブロック)

人気競馬SLGの第4弾。「賢さ」と「精神力」が馬のパラメータに追加され、オーナークラブの設立も可能に。

バリオス海老原
馬主と牧場経営者が同時に楽しめるSLG。シリーズを重ねてきた作品だけに、基本的システムの完成度が高く、非常に遊びやすい。ただ、実際の騎手や競走馬の知識がある程度ないと楽しさは半減してしまうので、そういう意味では万人向けのソフトになりえないのが現実。調教に自分の意志が反映されるなどの追加点もあるが、全体的に過去のシリーズより目立って楽しくなった部分に乏しい。 **75**

本郷直樹
パソコン版にあったメモ機能や血統表内での系統表示、ショートカットなど、便利な機能がなくなったのは残念です。ただ、訪問コマンドがなくなり、知人との知り合い方が自動的に段階を踏んで進んでいくので、競馬そのものに集中できるのはいいかも。レースシーンが早送りできるのも○。ソフト起ち上げ時や画面切り替えの処理（とくに新聞）が遅いのは、仕方ないか。パソコン版をやってない人向け？ **80**

フォーミュラ・ニッポン'99 ~レーシングドライバーになろう!~

■TYO■RCG■9月9日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)
/NC対応/ジョグコン対応/コックピットビッグショック対応

人気のフォーミュラ・ニッポンを題材にしたRCG。ドライバーやマシンが、すべて実名で登場する。

城イドム
グラフィックとスピード感がイマイチで、迫力に欠ける。やや大味で、挙動に不自然なところもあるが、操作性は悪くない。ラインどりのデキがダイレクトに影響しやすいタイプなのもあって、走りを究めようとしても今ひとつアツくなりにくい。対COM戦のレースが（短くても）8周というのも、長過ぎてダレやすい。実際のフォーミュラ・ニッポンをイメージした雰囲気作りはけっこういいのだが。 **60**

なんでもゆうこ
練習や予選ではなんなく走行できていたコースでも、本選で敵マシンが画面内に出てきたとたん、なぜか突然難易度がジャンプアップ……。争いが激しくて画像も処理落ちしているような気がしてしまいます。おかげで、まともに走るのにもひと苦労。そんなわけで、最後まで1位をキープ（敵車が見えない状態）し続ける場合のみ、難易度は低め。コースマップ上に敵マシンが表示されないのはマイナス。 **70**

デジタルグライダー エアマン

■アスク■SLG■9月14日
■¥5,800
■MC(2ブロック)/DS(AC非対応)

グライダーを製作して、自由に飛行できるSLG。市街地や道路の上など、6種類のステージ+αが登場。

城イドム
自機と障害物などとの位置関係がわかるようになるまでイライラさせられる（かなり根気がいる）がそれを除けば完成度は高い。機体設計や飛行方法をジックリ腰をすえて研究するのは文句なくおもしろい。ただし、そんな"地味な魅力"が合わない人はパスしたほうが無難（飛行もゆったりで、壮快さは皆無）。ちなみに、航空力学などの専門知識がない人でも、問題なく遊べるようにはなっている。 **75**

トモザ
独特の浮遊感覚が気持ちいいフライトシュミレーター。外国の港町もきれいでいい。やり込む要素も盛りだくさんにあるけど、空を飛びたいという夢でも持った人じゃないと、後半難しく感じるかも…。失敗したとき、着水の瞬間のグライダーの挙動やグラフィックの処理がおかしくて、納得がいかないことがあるッスね～。カタパルトからテイクオフするときは鳥人間コンテストを思い出したッス。 **70**

※『ビートマニア APPEND 4th MIX』をプレイするには、別売の『ビートマニア』が必要です。

まだまだ続く…
DPSソフトレビュー

Soft

9月9日～9月23日発売のソフトをチェック

どこまでも深くやり込む！最強のゲーム評価記事

Reviewer

なんでもゆうこ

ホント久々にゲーセンへ。そこにはドタバタ踊り狂ってるおにーさんや、ドラムをたたいて自分に酔いしれてる高校生がいて、マジでビックリ。取り残されないように、もっとひんぱんに通わないとなあ……。

TAC☆

夏のコミケ会場では、『どこいつ』の名刺交換も盛んに行われてました。オレのカエルの"ポゥ"のしりとり対戦成績は、3日間で12勝8負と勝ち越しでした。相手をしてくれた人、ありがとう!!

バリオス[illegible]

『バイオ3』など、9月は個人的にプレイしたいソフトがたくさんあって困っている。以前の私なら、ソフトを買うお金がないと嘆いたが、今はお金よりも時間がない。人生なかなかうまくいかないね。

[illegible]

今ごろになって、『To Heart』にハマる。ときに淡泊と思えるほど、さわやかな物語がいい。ギャルゲーはあまり遊ばないが、やはり触れてみないとわからないものだ(ん、レビュアーらしい文章になった)。

ポップンミュージック2

■コナミ■ETC■9月14日■¥4,800
■MC(1ブロック)/PS(5ブロック)/特製コントローラ対応

アーケードで大人気のリズムゲー第2弾。さまざまなジャンルの新曲に加えて、PS版オリジナル曲も多数収録。

初めての専用コントローラでのプレイだったんだけど、ボタン9個全部使っての演奏に大混乱。反応が良すぎるせいもあって、操作に慣れるまでかなりミスっちゃいました。でも、バッドを連発しても曲が強制終了にならない初心者に優しいシステムのおかげで、悪戦苦闘しつつもなんとかクリアできました。トレーニングモードもついてるし、使用するボタンを5つにまで減らしてプレイすることもできます。曲数が多くて、みんなで遊べるパーティモードもありと、ボリュームは満点。たとえ下手でも、楽器を使って演奏してる気分にひたれる、不思議な魅力があります。

85

手が2本しかないオレには、1人でやるにはちょっと難しすぎるソフト(笑)。ことに新曲では、左右に振るような配置の譜が増えているためか、難易度表示以上に難しいものが多く感じられた。まあ、リズムゲーのマニアや、みんなでプレイするのが前提の人なら、むしろこれぐらいのほうが楽しいかも。初心者用には使用するボタンを減らしてプレイするモードもあるしね。曲のジャンルはより幅広くなったうえに、それぞれの「いかにも」な感じもあいかわらずみごとで、聞いているだけでもかなり愉快。読み込み時間が長めなのは少々気になったが、やっぱりオススメっす。

80

アーケード版を完全に移植しているだけでなくて、『1』の曲やこれからアーケードに並ぶ『3』の曲までも収録されていて、ゲーセンでデビューする前に練習するには、もってこいといった感じ。音ゲーをほとんどやったことのない私のような人にとっては、ゲーセンで注目を浴びてあわただしく遊ぶよりもじっくりと練習できるので、とても落ち着いてプレイできて、ゲーム自体を楽しめる。また、初心者には押すボタンが多くてつらいけど、押すボタンの数を変えられるなど親切なシステムも好感が持てる。今まで手を出していなかった人にはお買い得なソフトだね。

85

9つのボタンをたたきまくるのは、ボタンの場所を暗記してブラインドで押せるようになるまでは、人間ワザとは思えないあわただしさ。でも、ある程度慣れてくると、とたんにリズムに合わせて「たたく」こと自体が楽しくなる。『ビーマニ』のDJシミュレートみたいに、何かを表しているわけではないのだけど、作業が単純なだけに理屈じゃなくノリがいい。何か音楽を楽しむということの原始的な部分にふれているような気がする。でも、かなり慣れが必要なのは確か。根気がない人には他の人のプレイを見てるだけのほうが楽かも。見た目の楽しさ以上に歯ごたえはあります。

85

ゲッターロボ大決戦!

■バンダイビジュアル■S・RPG■9月9日
■¥6,800
■MC(1ブロック)/AC(DS対応)

ロボットが活躍する人気作をもとにしたS・RPG。歴代のゲッターロボに加えて、PS版オリジナルのゲッターやキャラも登場する。

ユニット同士を合体させて、巨大ロボットとして戦わせるってのはカッコいいですね。戦略的に幅が広がるし、組み合わせによっていろんなタイプのロボットに変形させられるしで、ロボットものに詳しくない私でも楽しめました。できれば、もうちょっと難易度が低いとよかったなあ。3Dの合体テストのほうは、誰でも合格できるレベルでひと安心。アニメーションも多く挿入されていて、ファンならうれしいはず。正直、ロボットばかり出てくるゲームにはなじめなかったけど、主人公が男女から選べたり、ちゃんと声が入っていたりと、それなりに感情移入できました。

85

石川賢の原作コミックを基本に、初代からG、號、真までのシリーズとオリジナル要素も加えて統合。単なるオールスターの外伝じゃなく、ゲッターの誕生から始まる戦いの歴史を見られるのがうれしい。アニメムービーの絵柄やエピソードも、ハードタッチの原作に忠実で、かなりマニアックな仕上がりなのも◎っす。ただ、逆にいうとTVアニメ版しか知らない人には、ピンと来ない部分もあるのかも。戦闘のシステムについては、ほぼ『スパロボ』などで完成されたものだし、戦闘デモが飛ばせないのも、読み込みの速さと演出のうまさで気にならないぞ。

80

ゲッターシリーズ各作品のストーリーが一本化されており、ひとつの物語として、楽しむことができてグー。戦闘では各ゲッターロボを状況に応じて、どう変形させるかが重要で、まさにゲッターロボの世界そのまま。さらに、パイロットの乗り換えや戦闘システムなどは、『スパロボ』シリーズのシステムに近く、こちらのファンも楽しめるソフトになっている。そのせいか、全体的に戦闘が長いのが気になった。出撃できるゲッターロボを増やすための合体テストは、単純なミニゲームながら、ゲッターのパイロットになったような気分になれて楽しくプレイできるようになっている。

75

やはり、ゲッターといえばビーム!! 子どものころから大好きだったゲッターが、リアルに再現されているのはウレシイ限り。ゲームのシステムも簡単なもので、初心者にもわかりやすくてよいです。しかも、戦闘時のデータの読み込みがとにかく早くて、ストレスを感じさせない点も○。ただ、戦闘のバランスに関しては、少々キツイかも。敵の攻撃力に対してのHP回復の割合が少なく、敵の攻撃は基本的に回避しなければならないなど、輸送艦のユニットが出てくるまではかなりの苦戦を強いられるはず。S・RPGとしてはキビしめですが、ファンならプラス10点かな。

70

レイクマスターズPRO
日本縦断黒鱒紀行

■DaZZ■SPG■9月14日■¥5,800
■MC(3ブロック)/DS(AC非対応)/PS(15ブロック)/つりコン対応/フィッシングコントローラ対応

日本全国の18か所の湖で、本格的なバス釣りが楽しめるSPG。ポケステでルアーの育成も楽しめる。

なんでもゆうこ

魚と格闘している最中のアクションや、バスフィッシングの指示も細かく表示されて、釣りゲーム初心者でも気軽に遊べるのが良いところ。ルアーの種類が多くて、いろんな釣り方に挑戦できるのもポイント高いです。ただ、魚の動きが直線的でそれほどリアルじゃないせいか、いまひとつのめり込めなかったのが残念。オリジナルルアー作成は、素材や重量などが細かく変えられて楽しめました。

75

[illegible]イドム

釣りの操作は難しくないので、チャンスをいかにモノにするかがポイントになるタイプ(そのためかプレイが「作業」になりがちな印象を受けてしまうが)。釣りシーンでは背景に実写を使いながら、竿など一部のグラフィックがチープなので臨場感に欠ける。アクセスが多く、テンポが悪いのも残念。種類が豊富なルアーや、魚の習性(時間帯によって変わる行動など)も再現してあるところは評価できる。

60

BOYS BE…
2nd Season

■講談社■SLG■9月22日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)
/PS(3ブロック)

人気漫画が原作の恋愛SLG。幼なじみのミキPの助けを借りて、7人のヒロインたちと仲良くなろう。

TAC☆

とりあえず、美樹の呼び名が「ミキP」ってセンスはカンベンしてほしい。会話の端々に、そういう「オヤジの見た高校生の会話」なエッセンスがあふれていてガックリきた。原作はここまでキツくはないと思うんだけど…。女の子のキャラそのものはカワイイし、PHSにこだわったシステムも(タルい部分はあるが)うまくまとまっているので、この雰囲気を笑って楽しめるなら、わりとイケるかも?

65

ヒロポン

プレイ期間は13か月あるんだけど、長すぎるかも。時間(1日単位もOK)を進めることはできるんだけど、オイラは途中でダレちゃいました。クリスマスの前後とか夏休みの間だけとかに期間を限定して、もっとコンパクトにまとめてもよかったんでは? ただ、原作のマンガで感じる、気恥ずかしいほど甘ったるい雰囲気はばっちり出ている。ファン以外の人は、正直手を出さないほうがよさそう。

60

Goo! Goo! SOUNDY

■コナミ■ETC■9月22日
■¥4,800
■MC(2ブロック)/DDR専用コントローラ対応

音楽CDを聞かせることで、画面の中の「サウンディ」がダンスを覚えて成長していく、異色の育成ゲーム。

トモザ

音ゲー十育成ゲームでそこそこ楽しい。序盤は自分でゲームに参加できる部分が少なすぎてサウンディをただ、踊らせているだけ。単調に感じたッス。まるでビデオクリップみたいで、ゲームしている感覚は少ないですね。スタート時からガンガン、サウンディにちょっかい出せたらよかったのに…。ボーンの頭蓋骨回転ダンスは笑えたッス。反対に胴体のないキャラのダンスは見ばえが悪かったですね

70

[illegible]

自分の好きな曲に合わせてサウンディがノリノリで踊っていると、ついつい顔がほころぶし、サウンディといっしょに好きな曲で『DDR』専用コントローラで遊ぶと親バカ的気分が楽しめます。でもゲームとしての攻略要素は非常に希薄。「遊ぶ」という感覚で買うと後悔するかもしれません。キャラも好き嫌いが激しそう。『どこいつ』のポケピが踊るならオススメなんだけど。僕は嫌いじゃないです。

80

STRAY SHEEP ～ポーとメリーの大冒険～

■ロボット■AVG■9月9日
■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)

人気キャラクター「ストレイシープ」が活躍するAVG。子羊のポーが、大小10か所のステージを冒険する。

かわち山田

フジテレビで有名なストレイシープが主人公のAVG。さらわれた彼女を探すために、数々のミニゲームをクリアしていく。想像していたよりグラフィックがきれいでビックリ。操作性もよく、ストーリー的には1本道なので迷うような場所はない。ミニゲームが少し難しいけど、何度か失敗すると簡単になるので根気よくやれば大丈夫。CMムービーなどのオマケ要素も満載でいい感じです

80

ヒロポン

CX系列の深夜TVで普見たほのぼのな雰囲気は、ばっちり味わえます。ゲーム部分はミニゲームをクリアするとストーリーが進展していくというもので、ミニゲーム集という印象。人によっては歯ごたえがないと感じるかもしれないけど、ほのぼの雰囲気を楽しむためのゲームだから、ドキドキ感を求めるのが間違いだろうね。TV版のムービーなどが見られるなど、オマケ要素も充実していて○。

80

フィッシュオン！バス

■ポニーキャニオン■SPG■9月22日
■¥5,800■MC(1ブロック)/DS(AC対応)/つりコン対応/フィッシングコントローラ対応

宮本英彦プロ監修のバス釣りSPG。90種類以上のルアーを使いこなして、バスとの掛け引きを楽しもう。

かわち山田

魚がヒットするまでにかなり時間がかかるのに、ファイトがとてもカンタンなので、釣ったときの達成感が感じられない。できれば、バランスを逆にして、ヒットしやすく、魚とのファイトにもっと駆け引きがあるようにしたほうが、ゲームとしては楽しかったのでは？ レーダーの魚影がない場所で魚が釣れることがよくあったのが気になった。グラフィックや操作性がいいだけに残念。

65

PON

グラフィックがキレイで、ソナー画面もわかりやすい。ポイントによる戦略が立てやすい点はいいですね。しかし、フィッシュオンさせるタイミングが非常にシビア。素人の私は8時間粘って3匹と散々でした。やはり初心者が気軽に楽しむものではないようです。用語解説やアドバイスもあるけど、ある程度の知識がないとツライでしょう。トレーニングやフリープレイなどのモードがないのも残念。

60

APOCALYPSE ～アポカリプス～

■サクセス■ACT■9月22日
■¥4,800
■MC(1ブロック)/DS(AC対応)

荒廃した近未来の世界で、悪の宗教指導者を倒すために戦うACT。さまざまな武器を使って撃ちまくろう。

[illegible]イドム

やや大味で、純粋にACTとしてみると気になる部分も多い作品だが、理屈抜きに"撃ちまくって突進する"展開は、すこぶる壮快。操作性も悪くなく、この手の洋ゲーが好きな人には十分オススメできる。一部の謎とき要素、落下による一発死の多さなどにより難易度は高めだが、激ムズというほどではない。背景やムービーなどの演出部分は洋ゲーならでの素晴らしいセンスを感じさせてくれるぞ。

75

ヒロポン

立ちはだかる敵を倒して進んでいくゲームなんだけど、途中で手に入る武器を使い分けたり、マップに隠されたアイテムを探したりと、やり込む要素はけっこうある。全方向に自由に攻撃できるためか、個人的には横スクロールの『魂斗羅』と同じおもしろさを感じました。残念なのは、敵が後方にまわり込むと見えなくなる点。せっかく全方向に攻撃できるのに、これじゃぁあまり役に立たないよぅ。

75

その他のソフト ～ピックアップ～

バイオハザード3 ラストエスケープ

■カプコン■A・AVG■9月22日
■¥6,800
■MC(ブロック数未定)
次号でレビュー掲載!!

誰もが待ちこがれていた大人気サバイバルホラー第3作。今回は『1』に登場したジルが主人公で『2』と同時期のラクーンシティが舞台。敵の攻撃をタイミングよく避ける回避行動やリアルタイムで出現する選択肢、追跡者の存在など、新システムも多数採用されている。

PAQA（パクァ）

■SCEI■ETC■9月22日
■¥3,800
■PS（10～15ブロック）
次号でレビュー掲載!!

謎の宇宙人「PAQA」と会話をしてコミュニケーションを楽しむポケステ専用ソフト。「PAQA」はとても毒舌家で、質問に対してプレイヤーが答えた内容によって、非常に個性的な会話をして楽しませてくれる。

マール王国の人形姫+1（たすいち）

■日本一ソフトウェア■RPG■9月22日
■¥3,800（2枚組）
■MC（1ブロック）

独特の世界観で人気を呼んだファンタジーRPGの廉価版。ゲーム部分に変更はないものの、「+1」部分であるおまけディスクには11月発売予定の『リトルプリンセス』の体験版、本誌の表紙や小説の挿し絵などが見られるイラストコーナー、ミュージカルイベントの曲が入った音楽コーナーなどを収録している。

モナコ・グランプリ・レーシング・シミュレーション2

■UBIソフト■SLG■9月30日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)/特製コントローラ対応/4P対戦可
膨大なデータをもとに開発された、リアル志向のRCG。モナコ市街地をはじめとする世界各国の17サーキットを舞台に、「チャンピオンシップ」など4つのモードが楽しめるぞ。

信長の野望 烈風伝

■コーエー■SLG■9月9日
■¥9,800
■MC(10ブロック)
戦国武将たちの活躍を描いた、人気歴史SLGの最新作。新たに配下武将の忠誠心に影響する「威信値」や、兵力に応じて交渉の成功率が変化する「威圧システム」を採用している。

[illegible]

■アークシステムワークス■TBL■9月9日
■¥3,800
■MC(1ブロック)
プロ棋士・田中寅彦が監修した将棋ゲーム。必勝の戦法を伝授する「ウル寅講座」をはじめ、さまざまなモードを搭載。COM戦で一定の成績を収めれば、「初段認定証」がもらえるぞ。

プルムイプルムイ

■カルチュア・パブリッシャーズ■RPG
■9月14日■¥3,000■MC（1ブロック）、DS（AC非対応）、PS（10ブロック）
レビュー本文はVol.115で掲載済み
お菓子を食べると変身するムイが主人公のRPG。お菓子好きな少女マドカとムイの交流が楽しい。

森田和郎の将棋道場

■悠紀エンタープライズ■TBL■9月22日
■¥3,800
■MC(5ブロック)
学習機能でどんどん強くなる「森田思考」を搭載した将棋ソフト。対戦以外にも、さまざまな問題が楽しめる「詰将棋」モードや、基礎から勉強できる「将棋教室」モードがプレイ可能。

森田和郎のリバーシ

■悠紀エンタープライズ■TBL■9月22日
■¥1,500
■MC(4ブロック)
『〜将棋道場』と同じく森田和郎氏が思考ルーチンを開発したTBL。白または黒のコマで相手のコマをはさみ込み、裏返して陣地を広げていく定番のリバーシゲームが楽しめる。

Superlite 1500シリーズ [illegible]

■サクセス■TBL■9月22日
■¥1,500
■MC(1ブロック)
「神経衰弱」「スピード」「ピラミッド」「ポーカー」「大富豪」「ブラックジャック」の6本を収録。無駄なものをすべて省いて、トランプだけを楽しめる。

Superlite 1500シリーズ [illegible]

■サクセス■ETC■9月22日
■¥1,500
■MC（2ブロック）、MT
サイコロがなく、自分の好きなようにコマを進めることができる斬新なボードゲーム。人生のさまざまな場面を再現、クリア時には性格判断もしてくれる。

Superlite 1500シリーズ マーク[illegible]

■サクセス■ETC■9月22日
■¥1,500
■MC(1ブロック)
細かい計算など、非常に手間のかかる命式表の作成を簡単に入力作業で自動でやってくれる占いソフト。社会的立場のある人たちに人気の占いを誰でも楽しめる。

[illegible]

■サンソフト■SLG■9月22日
■¥1,500
■DS（AC非対応）
過去の『必殺パチンコステーション』シリーズに収録された人気台を1台限定¥1,500で遊べる『ぷち』シリーズ第1弾。『2』に収録された豊丸産業の「ナナシー」が遊べる。

[illegible]

■アイフォー■TBL■9月22日
■¥4,800
■MC（2ブロック）
コンピュータ将棋選手権で全勝優勝したプログラムがPSソフトに。全日本詰将棋連盟会長の岡田敏氏による詰め将棋130題とカップリングした最強将棋ソフト。

DPSオススメ 今号は[illegible] CHECK!

今回の注目は間違いなく『トルネコ2』。編集部でもプレイしていると、攻略法についていろいろな意見が交換されていました。読者のみなさんも自分なりの攻略法を見つけながら自由な冒険を楽しめると思います。『俺の料理』は個性的でかなり評判はよかったのですが、点数的には落ち着きました。しかし一度プレイして欲しいソフトという点ではレビュアー陣の一致した意見でした。また『君の気持ち〜』が個性的なシステムで、『ポップン2』が定番として評価が高かったです。

電撃PS コロシアム

今回のテーマ【達人の称号】

DPS BATTLE COLOSSEUM

今号のこの1枚

FF8で
セルフィの
HPが
何もジャンクションしない状態で
1234になりました
これって偶然？
ちなみにレベルは28です。

◀吉田麻美さん（大阪府）からの記録申請ハガキ。プレイ中に、本来の目標とは別の何かが達成できちゃうのって、何となく嬉しいもの。そんな報告も大歓迎なのだ。

自宅にいながらにして参加できる全国規模のＰＳゲーム大会。読者のみんなに、そんな夢のような企画をお送りするコーナー、それがこの「ＤＰＳコロシアム」なのだ。このコーナーでは、単なる記録募集＆発表だけにとどまらず、ゲームを極めることをテーマにした様々な話題も取りあげているので、「タイムやスコアにこだわるのはイマイチ苦手」という人もチェックしてね。

記録ならぬパフォーマンスにみる「達人の称号」を紹介

上級者の腕前は、基本的に早いタイムや高いスコアで示されるもの。だが、とある難しい課題を成し遂げた驚くべき〝パフォーマンス〟も、上級者ならではの資質を示す立派な証拠と言えるはず。今回は、過去の記事を振り返り、記録狙いの過程で生まれた素晴らしい〝パフォーマンス〟の数々を見てみよう。キミはこの中のひとつでもマネできるかな？

達人の称号1 『テイルズ オブ ファンタジア』（ナムコ） ミニSTGで驚異のRATE32.0を達成

▲ＲＡＴＥの表示が32.0（最大値）なのがポイント。

達成者：スワティーネ（広島県）

「GROOVYアーチェ（２Ｐ側使用禁止）」で、2,074,810点の大記録を持つスワティーネさん。彼はこの記録を出すときに、ＲＡＴＥアップを最大限に活用して点数を稼いでいた。ＲＡＴＥ最大値の達成はともかく、点数を稼ぐための際どいプレイをしつつ、最後までノーダメージでクリアするのは至難のワザなのだ（Vol.112より）。

達人の称号2 『エースコンバット2』（ナムコ） 巨大ミサイル発射シーンのリプレイ

達成者：平出武志（長野県）

このSTGではクリア直前のシーンがリプレイになるため、「大型潜水艦追撃ミッション（HARD）」のリプレイに大型潜水艦（最初の敵）が収まることは、常識的にありえない。ところが19"93のクリア記録（Su35使用）を持つ平出さんは、巨大ミサイルを発射からわずか５秒程度で撃ち落とし、写真のようなリプレイを実現させた（Vol.69より）。

▲リプレイの中で、巨大潜水艦とミサイル発射シーンが見られるとは驚き！

達人の称号3 『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』（コナミ） 究極の大逆転！ 22連鎖の大ワザ

◀もはや終わってるとしか思えない絶望的シーン。奇跡の大逆転劇はこのあとから始まった。

▶この通り、22連鎖の恐るべき〝消し〟を完了。ここまで一掃できると気分爽快！

達成者：前田有奈紀（兵庫県）

前田さんは、対COM戦のスコア狙いの途中で22連鎖という逆転劇に成功。しかも、そのまま最後までノーコンティニューでクリアし、2,128,600点を達成。結果的には、２Ｐ乱入なしのスコアとして今なお破られていない大記録の保持者になった（Vol.35より）。

達人の称号4 『XI』（SCEI） 5の目で延々続ける101チェイン

達成者：石丸裕貴（福岡県）

石丸さんはタイムリミテッドでのハイスコアを追求するうちに、アドリブで５の目をチェインし続けるという究極の攻略法に行き着いた。そして、最終的には250,185点の大記録を達成。そのとき、なんとチェイン数は101チェインを数え、チェイン数アタック（５の目）でも、最強の名を不動にした（Vol.100より）。

▲チェインを３分間途切れさせずに続け、101チェインに成功。

達人の称号5 『リッジレーサー』（ナムコ） ライバル車（#4）に1周差をつける

▲T.T.（#13使用）トータルタイムで2'24"467達成前の１コマ。

達成者：佐々木宏樹（北海道）

「リッジ」T.T.に燃えていた佐々木さんは、どんどんタイムを縮めていくうちに、ある日ついに#４（黄色のライバル車）に１周差をつけてしまった。#４に勝利することがT.T.クリア条件になっているほど、本来の#４は強敵のはずなのだが、日本最速の彼の前にあっては周回遅れのザコに過ぎないのだ。（Vol.89より）。

達人の称号6 『R4 -RIDGE RACER TYPE4-』（ナムコ） 空中で華麗に舞う135度ターン

達成者：渋谷英毅（東京都）

デビルカーのタイムアタックで、ブライテストナイト大ジャンプ地点の最速の走法を研究し続けた渋谷さん。彼は最終的にドリフトをかけながらジャンプし、空中で約135度回転するという、ワザを編み出した（Vol.112より）。

◀ドリフトをかけながらジャンプに突入。目印などはとくになく、力加減は、プレイヤーのカンに頼るしかない。

▶空中で回転し、コーナーリングに理想的な角度で着地する。器械体操なら10点満点に値するワザだ。

【記録だけが達人の称号ではないのだ!!】

今回の企画を通して、スゴい記録だけでなく、優れたパフォーマンスも、達人の称号になりえると気づいてもらえたはず。「ゲームへの情熱の結晶」を様々な形で紹介するこのコーナーでは、これからも機会あるごとにスゴい（楽しい）パフォーマンスを取り上げていく予定だ。どうぞ、お楽しみに！

★そのほかの記録募集情報●「エースコンバット３」で「EnterDision」ミッション（難易度自由）の飛行訓練で稼いだＰＯＩＮＴ（２次攻撃で獲得した点数は含まない）を競う。●「エースコンバット３」で「TunnelVision」ミッション（難易度ＨＡＲＤ）のクリアタイムを競う。※どちらの種目も、記録の確認はビデオテープ（記録が出る過程を録画）で行う。ミッションシミュレータを使っても構わないが、使用機体はゲーム本編のそれぞれのミッションで使用可能な機体のみとする。しめ切りは９月20日消印有効。

オリジナルグッズ披露宴

『フェイバリットディア』キャラマグネット 作者：こさむ（広島県）

右の作品はファンタジックなSLG『フェイバリットディア』のキャラクターマグネットだ。紙粘土でキャラを造形し、絵の具で着色してからニスを塗って仕上げ、裏側にはマグネットシールが貼りつけられている（大きさは3cm前後）。スペースの都合で4つしか掲載できなかったけど、こさむさんはマニュアル掲載の全20キャラ分を作って送ってくれた。その情熱には脱帽ものだ。

グッズ参加希望者は左の欄外参照！

◀シーヴァス

◀フェリア

◀フィアナ

◀リリィ

希望者にプレゼント

このキャラマグネットを20個ひとまとめで、1名にプレゼントするぞ。希望者はハガキに「郵便番号・住所・氏名」と「キャラマグネット」という1文を書き、下の係まで応募しよう。

応募先▶「DPSコロシアムグッズ提供係」
しめ切り▶9月22日消印有効

グッズプレゼント獲得優先券のご案内

正式募集の入賞者（ブロック当選含む）は、賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することも可能。この券はグッズ応募時にハガキに貼っておくと最優先で当選させてもらえる、超便利なアイテムなのだ。

●「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法：PSゲーム関連の手作り作品を自慢したい人も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真（できるだけキレイに撮ろう）に「氏名、住所、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちや作成エピソード」を添えて、「DPSコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ってね。返送を希望する場合には返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書いて必要な分の切手も貼っておこう）も忘れずに同封すること。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントOK」と書き添えよう。採用者には、もれなく粗品をプレゼントさせてもらうぞ。

キミのアツき記録を募集中!!

記録申請の方法 記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればOK。

申請ハガキのルール 原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなってしまう場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

申請時の注意点 同じ人が同じ種目に再申請する場合には「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

エントリーのルール 記録優秀者（主に入賞者）には、間違いや不正がないかの確認のため"編集部から通知があった場合のみ"申請記録の証拠になるメモリーカードなどを送ってもらうぞ（確認後に返却する）。詳しい送り方などは通知のときに説明するのでご安心を。

急げ！ エースコンバット3

ルール② 最終面（エンディング前のステージ）到達までのトータルタイム（最終面の時間は含まない）を競う。それまでの全ミッションで達成度Aを獲得しておくこと。

申請記録 『AC3（ルール②）』と明記して「タイム」を書こう。記録を出すときには、どのルート、どの最終面を選択しても構わないぞ。
●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶9月20日消印有効

急げ！ DINO CRISIS

ルール 普通にゲームを開始して、オールクリアするまでのタイム（エンディングのあとに表示されるタイム）を競う。裏技の使用や、設定上の条件はとくにないぞ。

申請記録 『DINO CRISIS』と明記して「タイム」を書こう。申請記録を出す全過程をビデオテープに収めておくこと。
●記録確認はビデオテープ使用

しめ切り▶9月20日消印有効

急げ！ あすか120% FINAL BURNING Fest.

ルール サバイバルで、ゲームオーバーになるまでのスコアを競う。選択するキャラは自由（記録は全キャラ共通で集計する）。各種設定の制限もとくにないぞ。

申請記録 『あすか120% FINAL〜』と明記し「スコア／使用キャラ」を書こう。記録を出したときの画面をビデオテープに残しておくこと。
●記録確認はビデオテープ使用

しめ切り▶9月20日消印有効

上位入賞者にはこの種目だけの特別賞品を提供!!

優勝賞金 10万円　2位賞金 5万円　3位賞金 3万円

1〜10位 ▶時計、ライター、キーホルダー
11〜30位 ▶（あすか&かりなの）キーホルダー

ライター
▶カッコいいオイルライター。タバコを吸うときなどにさり気なく取り出せば、友だちに羨ましがられること間違いなし！

時計
▲キミの部屋を美しく彩る「あすか120%」の壁掛け時計。もちろん、非売品の貴重なアイテムなのだ。

キーホルダー
◀「あすか」と「かりな」のキーホルダー。2つペアで上位1〜30位の皆さんにプレゼント。

提供：ファミリーソフト

DPSならではの"特別集計部門"も用意！

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性30歳以上 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般 上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

挑戦の受け付けは…（掲載予定：9月20日消印有効まで▶Vol.123で発表）

〒101-8305 （株）メディアワークス DPSコロシアム係まで

報酬 参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2〜5位に3,000円」、599〜200人で「1位に5,000円、2〜3位に3,000円」、199〜50人で「1〜3位に500円」、49〜20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11〜20位、21〜30位、31〜50位、51〜100位、101〜175位、176〜300位、301〜500位、501〜800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円を進呈。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップにグッズを贈るぞ）。

▶群馬県　柳辺ひらくさん：41号‼電撃コブン、強いですよね。他の子も育ててあげて下さい。

▶宮崎県　片山久緒さん：『2』がきます！　名前を呼んでくれるのはなかなかグッとくるらしいですよ。当然、館林さんのような隠しキャラも……いるんでしょうねぇ。かなりワクワクの展開です。

▶神奈川県　葛貫誠太さん：さりげなく期待してる人が多い『ジョジョ』。2D格闘はカプコンですから。やはり。

◀三重県　くさなぎたつきさん：2人の表情は判るんですが、ナナミさんのポーズがどことなく悩ましげです。

◀埼玉県　来田三三志さん：何か見つけてはスグについてっちゃうんでしょうねぇ。ダメですよぉ。

▲北海道　関内ひろさん：凛々しいですよね。なのに英雄先生と……。

▼岩手県　飯綱さん：今回はどんな展開になるんでしょうねぇ？

▲徳島県　長尾叶矢さん：ビキニ……似合うでしょうねぇ。どうしたって。

◀福島県　森赤彦さん：今回は主人公、というか、アシュレーはしゃべりますね。元々キャラクター性が濃いＲＰＧなワケだからいいと思います。逆にしゃべらない方がちょっと変に感じてしまうくらいですから。ＰＺＧ要素満載の冒険も楽しみですけど、各キャラクターがシナリオにどう絡んでくるのかっていうのもドキドキものです。

▶広島県　水月ユーリさん：2人が対峙しなくちゃいけないワケなんて無いんですけどね。どこかでかけ違ってしまったボタンのせいで人が死に、そのために許せない人が増え……。結局、何が正しいのかで全ては決まってしまいますからね。たくさんの人に支持されるやり方が正しいこと……と思うしかないです。信じて。仲間を信じて。

▶石川県　壱也さん：今年の夏は暑かったですからねぇ。大変でした。ＲＰＧの主人公たちも服を着替えないと暑過ぎです。

▶神奈川県　鶏肉さん：歴史。頑張ってるだけですからね。みんな。

▶石川県　夜馬あいすさん：超能力バトルって実際にあったら地味でしょうねぇ。

▶大阪府　柳けふさん：ストレートですからね。彼女は。好き嫌いは激しいでしょう。

◀滋賀県　藤崎尚さん：携帯ストラップに付いているマスコットみたいなクルガン＆シード。カワイイです。ジョウイに付いてます。

◀福岡県　望月きりかさん：足が大きいのってカワイイですよね。傘も可愛いし。

◀新潟県　藤苺らえるさん：さらにその次も見たいモノです。『3』……出ませんかねぇ？

◀岡山県　樹宮匡平さん：彼らの関係が深まる過程はほとんど描かれないですからねぇ。

▶神奈川県　小島菜こぐみさん：『かえる』なんとなくいいですよね。コレまでにないＲＰＧの匂いです。

◀大阪府　昭直利さん：次世代ＰＳではどんな『鉄拳』が登場するんでしょうねぇ。今から楽しみです。

▶宮城県　トモさん：誰に笑いかけてるんでしょうねぇ……いい笑顔ですねぇ。なんだか気になります。パーティメンバーも気になってます。笑。旅を続けているとこういうシーンもありそうですしね。

▶長野県　湖山たみさん：続編では……登場するんでしょうか？　コレまでの流れからいくと完全新キャラ？

◀東京都　ばらスィーさん：夏の川に反射する自分。ゆっくりと時間が流れていくような毎日。

▶新潟県　ＲＡＴＡさん：身内を守るためなら炎となって戦うわけです。彼女は。しかし……三節棍とかヌンチャクが似合いますよねぇ。剣ではなく、鈍器です。やはり。

カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールは167ページのＰＳの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号168ページ参照。④：封書もＯＫ：

◀？県　？さん：どこにいるのか判らない彼女を捜して……瑠璃くんも大変ですよねぇ。それにしてもなんで、真珠姫はあんなに見事にいなくなれるんでしょう？　ものスゴイ素早いとか？

◀埼玉県　山吹日和さん　男子は基本的にサキュバス系に遊ばれてる気がします。こっちが使っているって感じじゃあ……ないですよね。もう少し年齢が上ならOKな気がするんですけど。

◀富山県　すだこさん：彼がいるおかげでこのゲームの全体的な印象まで変わっちゃいますよね。シバタタタっていうあの動きにメロメロっていうか。でも……彼は本当は何を考えてるんでしょうねぇ……。特にあの微妙な目は全く判らないです(笑)。悲しくもなく、楽しくもなく。ステキな感じです。

▶滋賀県　北天きしめんさん：長時間やってるとイマイチ単調なのと、プレイヤー同士で対戦とかできないのが悲しいですが、ヤリ込み系のRPGが好きなら是非どうぞなのです。

▶北海道　十二郎さん：基本的にコーデリアが一番印象深い女キャラになっちゃいますよね。守ってあげる系の女の子に弱いっていうか、なんていうか。確かに森が似合いスギです。

CGでバッチリ！

電脳絵画はこのコーナーまでどうぞ！　増刊Dでも募集中なのです。よろしくね！　ハガキサイズにプリントアウトしてね！

▶千葉県　ちったんさん：額のボタンはスイッチなんでしょうか？　コピーロボットの。そうでなく？

▼岩手県　東山不敗さん：かなりステキですが、実際はこんなふうに人間になった姿は見せてくれません。それにしてもなぜロボとカエルは元の姿のママ……。

▼東京都　並瀬蘭さん：次回作は女子とラブラブで本格SLGですから。

▲宮城県　白河風華さん：彼女がどれくらい活躍するかで笑度が判ります。

▼長崎県　黛らおさん：彼女もいいんですよねぇ。格闘系はモテモテです。

▼和歌山県　山崎美由紀さん：大迫力です。まあ、ガウガウ君ですから。

▼長野県　貴音しゆりさん：彼女……頬赤くしたりしますかねぇ？　どうでし、

◀大分県　英桃さん：彼女は浴衣を着てもあたふたバタバタしてそうですよね。というかする。花火とか、祭とか夏はやっぱり浴衣なんでしょう。しっぽは謎ですけど。着物の場合。

◀大阪府　秋月枯都さん：横にいる2人の関係がかなりステキです。楽しいことでも悲しいことでも、なんとなく乗り越えていけそうで。安心していられるって大事ですよね

▲福島県　太陽虫さん：青い髪。実際にはあまりないですよね。

◀大阪府　鯖田ユキさん：なんだか後ろの人たちのおざなりっぷりがいい感じです。スピード感あって。おいていかれてるぅ……。そういえば「探偵物語」なノリですよね。ブラウンは。

◀滋賀県　仙蛙さん：彼らの人生に様々な影響を与えてますからね。『2』の時もペルソナ使えてたし。……あれ？　それにしちゃユキノさん弱かったですねぇ。最初。

◀大阪府　高野涼紀さん：なんだかなかなか発売日が決まりませんねぇ。期待してる人も多いと思うんですが。まあ設定が設定だけに他ジャンル、特にRPGにはしやすそうです。2DのA・RPGとかいいですよねぇ。FCディスクの『リンクの冒険』みたいな。ってまだ発売されてないゲームでなに夢膨らませてるんだか……笑。

◀千葉県　唐川遊人さん：なかよしで終わっていればいいんですが……。笑。

▼愛知県　LEMENESESさん：成長してます。かなり。コレはコレで楽しそうですよね。

▶愛媛県　パピーとマミーさん：みんなカワイイですよね。最初にいじったヤツは特に。

▲千葉県　迷い道くねくねさん：ハマーン。彼女の真実も知りたいですよね。ものすごく。

移植化計画

他機種ソフトでPSに移植して欲しい作品のハガキはこのコーナーあてで！　まだまだPSになってない作品あります。

▶埼玉県　渋兵衛さん：ヤリ込みがいがあるんですよねぇ。すさまじく奥が深い。編集部でも最後まで終わった人間少ないです。主人公も変わっていきますし。

▼広島県　藤林ゆずさん：タマキちゃん大活躍ですからね。なんでタダシくんなんでしょう？　と、悲しい気持ちになってしまうくらい。カッコイイんですよ。

TOKYO GAME SHOW '99 AUTUMN

半年に一度のゲームのお祭りにブロッコリーも参加します！

夏のイベント限定！プレミアムパック

1パックにカード9枚入
イベント価格500円

販売タイトル一覧

私立ジャスティス学園熱血青春日記2
十兵衛ちゃん～ラブリー眼帯の秘密～
垣野内成美COLLECTION
ベターマン
ヘキサムーンガーディアンズ
OVA版Pia♡キャロットへようこそ!!2 DX
REVIVE...～蘇生～

●第3弾ゲームショウにて登場！
ディノクライシス
スペクトラルフォース3 愛しき邪悪
菜々子解体診書

※パッケージのデザインは実際の商品と多少異なる場合がございます。
※プレミアムパックはイベント限定販売です。通販はできませんのでご了承下さい。

東京ゲームショウ'99秋
ブロッコリーブース
8HALL 7HALL 4～6HALL 3HALL 2HALL 1HALL
展示ブース案内図　物販ブース案内図

展示ブース(7-北-3)

アクエリアンエイジコーナー
カードゲーム「アクエリアンエイジ」に使用されているイラストを展示します。

デ・ジ・キャラットコーナー
デ・ジ・キャラットのイラスト展示・でじこ[illegible]ナーなど。

ゲーマーズエクスプレス
インターネットゲームマガジン「ゲーマーズエクスプレス」の[illegible]ライコーナー・加入受付コーナーなど。

ステージ
ゲームメーカーさんをお招きしてのイン[illegible]を行います。[illegible]
ソネットテレビ http://www.so-net.ne.jp/

物販ブース(1-南-9)

何度かブロッコリーの出店に遊びにきてくれた人は知っているかもしれないけど、ブロッコリーのブースは販売する商品によってコーナーが完全に分かれています。どんな商品を買うか、事前に決めておくことが重要かも！

テレカマニアックス
テレホンカード全般を扱います。
目玉商品は、「アクエリアンエイジ」のカードイラストを使用した限定テレホンカード3種(新柄)、「ハッピー☆レッスン」テレカ2種、「シスタープリンセス」テレカ9種(新柄)、「デ・ジ・キャラット」TBS系ワンダフルアニメ化決定記念2枚組テレカなど。

でじこのへや
ゲーマーズマスコットキャラクター「デ・ジ・キャラット」のグッズを扱います。
目玉商品は、「デ・ジ・キャラット」誕生一周年記念プレート(1000枚限定)、ねこみみ帽&手袋セット(1000セット限定)、[illegible]入り週めくりカレンダー(2000冊限定)、名刺入れなど。(ワンダフルアニメ化記念テレカはこちらでも扱います)

トレカルト
トレーディングカード・プレミアムパック・トレーディングカード関連商品を扱います。
目玉商品は、「ディノクライシス」「スペクトラルフォース3 愛しき邪悪」「菜々子解体診書」などのプレミアムパック、「十兵衛ちゃん～ラブリー眼帯の秘密～」トレーディングカード・「アクエリアンエイジ」プロテクションスリーブなど。

スーパーゲーマーズ
雑貨・文房具・菓子類・書籍・アパレル・CD等色々なキャラクターグッズを扱います。
「ハッピー☆レッスン」クリアファイルセット、「Pia♡キャロットへようこそ!!2」名刺入れ、「ヘキサムーンガーディアンズ」クリアファイルセット、「シスタープリンセス」クリアファイルセット(新柄)など。

ゲーム関連商品専門店 GAMERS
名古屋店オープン！
9月25日OPEN

名古屋店 愛知県名古屋市中区錦3-7-13 ユーハウスビル1・2階

スクエア店の ピアキャロレストラン 9/19まで期間延長！

秋葉原店 OPEN／10:30～19:30 TEL／03-5298-2015
千代田区外神田1-15-6ミツワコビル2F

ゲーマーズスクエア店 OPEN／11:00～20:00 (日・祭11:00～19:00) TEL／03-3252-9600
千代田区外神田3-15-5 MNビル

池袋店 OPEN／11 00～21 00 TEL／03 3985 3232 豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F

新宿店 OPEN／11 00～21 00 TEL／03-3225-5996 新宿区新宿3 23-14SHAビルゲームセンタMORE5F

松戸店 OPEN／11:00～21 00 TEL／047-394-8247 千葉県松戸市松戸1230 1ピアザ松戸ビルB1F

横浜店 OPEN／10.30～20:00 TEL／045-317-4321 神奈川県横浜市西区南幸2 16 20三和横浜ビル2F

長野店 OPEN／11 00～20.00 TEL／026 266 7626 長野県長野市南千歳1-3-6K S SQUARE2F(タワーレコード下)

京都店 OPEN／10 00～23 30 TEL／075-255-1770 京都府京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F

なんば店 OPEN／10 30～19 30 TEL／06-6630-0404 大阪府大阪市浪速区日本橋3 8 16

博多店 OPEN／11:00～20.00 TEL／092-434 6868 福岡県福岡市博多区博多駅中央街2 1 福岡交通センタービル7Fナムコワンダーパーク博多内

東京ゲームショウ'99秋

会　場：幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1～8
開催日時：9月18日(土)10:00～18:00・19日(日)10:00～17:00
※9月18日が登校日にあたる高・中・小学生の生徒・児童は14:00からの入場となります。
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA) 後援：通商産業省

●前売券：一般 1,000円
●当日券：一般 1,200円
一般=中学生以上(小学生以下入場無料)
お問い合わせ：東京ゲームショウ インフォメーションセンター TEL.03-5512-3154

電撃PlayQuestion
プレイクエスチョン

1999 HOW TO WIN

秋の気配が感じられる今日この頃、読者のみんなは、どんなゲームを遊んでいるのかな？ このコーナーでは、攻略に役立つ情報を各ページにギッシリ詰め込んで、今号もPS好きのキミをばっちりサポートしていくぞ。

フォーミュラ・ニッポン'99
～レーシングドライバーになろう!～

レーサーとして日本の頂点に立つまでを描いたRCGが登場!! ベストな走りをモノにするコツから、隠しコース情報まで盛りだくさんにお届けだ!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームでは車のセッティングをいじれるので、性能を「最高速重視」や「加速度重視」など、好みや状況に合わせてある程度調整できる。もっとも、普通にプレイするぶんには初期設定のセッティング（バランス重視）で十分なので、セッティングに目を向けるのは、ある程度ゲームに慣れてからでも十分だぞ。　（城イドム）

発売中 RCG	▶¥5,800　▶TYO
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、2P対戦可、NC、ジョグコン、コックピットBIGショック※

目指せ日本チャンピオン！ 勝つためのコツを伝授!!

ここでは、SRS－F（シナリオモードで登場するスクール）の中でも、特に難しい2つのカリキュラムを解説。また、もっとも使用頻度が高く、さまざまな攻略要素が詰まった代表的コース「スズカサーキット」を攻略していくぞ。日本チャンピオンを目指すキミには必見の内容だ!!

POINT 1 SUZUKA RACING SCHOOL FORMULA

車幅感覚◉スタート方法をチェック

このカリキュラムでは、パイロンの回避よりもスタートの仕方が重要になっている。ここではスタート前からアクセルを押し続けておいて、車が走り始めたら、一気に5速までシフトアップするようにしよう。このスタート方法はどんなレース（車種）でも有効なので覚えておくこと。

危険回避◉コーナリングをマスター

コーナリングの練習の集大成ともいうべきカリキュラム。コーナー手前（道路上のタイヤ跡の手前付近から）のアクセルオフ、アウト・イン・アウトのラインどり（タイヤ跡をなぞるようにする)、コーナー中ほどでアクセルを入れ直す、という基本操作を確実にマスターしておこう。

POINT 2 最重要コース"スズカサーキット"を攻略しよう!

①◉直角コーナー

スタート直後には連続コーナーが3つ待ち受けているが、これらは「1つ目は緩め、2つ目はキツめ」という構成になっている。①付近の連続コーナーも構成は同じで、2つ目のコーナーはほぼ直角。軽く減速をしないとコースアウトは必至だ。また、そのあとの直線はコース幅が狭くなっているので、コーナーを抜けた後も気を抜かないように。

②◉ヘアピンコーナー

ここでは十分にアクセルオフ（またはブレーキング）をし、コーナー突入時に100km/h程度まで減速、ハンドルを左いっぱいに切ってコーナーを抜けてからアクセルオン、というのがセオリー。ちなみに、ドリフト（コーナー入口でブレーキをかけながらハンドルを左いっぱいに切る）という走法では、車体が流れてコースアウトしてしまうだけなので注意。

③◉魔のシケイン地帯

最大の難所になるシケイン地帯は、堅実にコース上を走るよりも、ある程度コースアウトして突っ切ったほうが早く抜けられるぞ（もちろん、コースアウトし過ぎるのは論外）。あらかじめコース右側に寄っておいて、上の写真の位置（ピットイン表示が消えた直後）から右にハンドルを切るようにしよう。あとは連続写真にある通りのラインをとれば、ほとんど減速なしで直線路に突入できるはずだ。

▼この位置から、2つ目のコーナーのイン側に向かって進む。

▲2つ目のコーナーも、左の路肩に軽く乗り上げて突破しよう。

隠しコース 第6のコース「お台場」へレッツゴー!

シナリオモードでゲームを進め、最後のFormula Nipponで全6戦を戦い抜き、総合ポイントで優勝を収めると、隠しコースの'TOKYO ODAIBA CIRCUIT'が出現するぞ。一度出現させれば、このコースはタイムアタックモードでも選択可能になる（この状態でセーブしておけば、そのデータをロードすることで、いつでも出現させることができる）。このコースは、あの"お台場"をモデルにしたサーキットで、実際のお台場でもおなじみの名所がたくさん再現されている。道幅は狭いけど、コースのほとんどが直線路と直角コーナーだけで構成されているため、慣れれば爽快な走りが楽しめるぞ。

▲フジテレビの社屋のほか、実際のお台場にある名所も、数多く再現。

◀直角コーナーばかりなので、慣れるまでは攻略が難しいかも。

Q：F3とFormula Nipponではマシンの性能が大きく違いますが、同じF3でも、選択する車によって性能に違いがあるんですか？
A：F3では車種による性能の違いはない。Formula Nipponの場合は性能別に見ると、車は3タイプに区分され、「レイナード99L」はレスポンス重視、「Gフォース」は安定力重視（レスポンスはやや落ちる)、「ローラーB99-51」は主にコーナーの安定性を重視（レスポンスはかなり落ちる)、といった特徴がある。

※「コックピットBIGショック」は、振動機構対応のステアリング型アナログコントローラです（発売：オプテック）。

私立ジャスティス学園 熱血青春日記2

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「熱血青春日記2」の攻略も今回で最後。やり残しはないのですが、ひなたやアキラをはじめ、魅力的なキャラが多数登場しているだけにこれでお別れは少々残念な気もします。もし続編が発売されるなら、ぜひぜひ再登場させていただきたいです。ただ、個人的にはゲームキャラより目の前の女性（生身）の方が気になるようで。（すずき）

発売中 FTG	▶¥5,800　▶カプコン
	▶MC(1ブロック)、PS(10ブロック)、DS(AC非対応)、MT

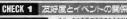
最終攻略の今回は、同性キャラエンディングを迎えるための条件と全アイテムの入手場所&効果を大公開！　これで「熱血青春日記2」を極めろ!!

禁断の同性エンディングの秘密と全アイテムの入手法を大公開!

今回の攻略では、友情を超えた友情の果て、禁断の同性エンディングの秘密と全アイテムの入手場所＆入手条件を大公開！　異性より同性に興味がある好奇心旺盛なお茶目さんから、恋愛よりも己の強さを追求する求道派ゲーマー君も大満足の最終攻略なのだ！

▲アイテムリストがあれば、どんなアイテムも確実にゲッチュ！

◀同性キャラとグッドエンディングを迎えるためのすべてを伝授！

CHECK 1　友好度とイベントの関係

ステータス画面で確認できる友好度は、5段階用意されている。この友好度によって、左のように発生するイベントが決まっているのだ。

友好度

- ・グッドエンディング／・ホワイトデーのお返し
- ・バレンタイン本命チョコ／・突発イベント3
- ・突発イベント2／・バレンタイン義理チョコ
- ・突発イベント1
- ・初期状態（入学時）

▲友好度を調整すれば、発生イベントを選ぶことも。

届けこの想い……♥同性キャラ攻略（女子キャラ編）

同性キャラとグッドエンディングを迎えるためには、異性キャラのように友好度を上げていくだけでなく、いくつかの条件を満たさなければならない。ここでは、同性キャラと結ばれるための条件と、その一例としてひなたとの同性エンディングを迎えるまでの過程を紹介するぞ。これらは男性キャラ同士のグッドエンディングにも応用できるので、これさえ読めば、同性キャラはすべてキミのものだ！

▲▶同性キャラ・グッドエンディングは、異性のものより条件が厳しい。右で紹介している条件を参考にしよう

◉目指せ!　同性エンディング・ひなた編

ここでは女性エディットキャラとひなたがグッドエンディングを迎えるまでのイベントを紹介しながら、揺れ動く2人の心情を徹底分析！　これを参考に、好みの同性キャラと熱いエンディングを迎えよう。

◀▲女の子同士のバレンタインイベントは、必見！

CHECK 2　同性キャラと結ばれるためのポイント

同性キャラとグッドエンディングを迎えるためには、ただ友好度を上げるだけでなく、同性間に用意されている隠しパラメータである「同性経験値」を一定以上までアップさせなければならない。ここでは、この同性経験値を大幅にアップさせる4つのイベントを紹介するぞ。これらのイベントをクリアすれば、彼（彼女）もキミの虜（のはず）だ！

▲イベントによっては異性キャラとは違った展開になるぞ。

▲選択イベントで同性を選ぶことが最も重要。

選択イベント

◀プール、夏祭り、ダンス大会、クリスマスの各イベント時のパートナーに同性キャラを選択する。

五輪祭

◀五輪祭のミニゲームイベントで、勝利を捧げるキャラに同性キャラを選択し、優勝する。

初詣

◀参拝する神社に恋愛神社を選択し、道中に会いたいキャラの選択時に同性キャラを選択する

バレンタインデー

◀チョコをもらいたい（あげたい）キャラにも、ちゃんと狙った同性のキャラを選択するようにしよう。

▲ひなたと初めて出会ったのは、この入学式。この頃は、まだ普通の友だちだったのよね。

▲夏休みは、一緒にプールへ。水着姿のひなたに思わずドキドキ。私ってヘンかなぁ？

▲恋愛神社に初詣に行ったら、ひなたにバッタリ。……ひなたともっと仲よくなれますように。

▲今日は思いきってひなたに本命チョコをあげた。私のコト、どう思ってるのかな……。

そして……

ポイントQ&A

Q：友好度がMAX（一番上の顔）で、ホワイトデーのイベントも見ることができたのに、グッドエンディングが見られませんでした。なぜでしょうか？

A：友好度は5段階表示ですが、実は内部的にはさらに細かく設定されています。そのため、友好度が一番上の顔のアイコンに変化した直後ではMAXにならないのです。グッドエンディングを見るなら、最後まで手を抜かず、友好度を上げましょう。

表内のパラメータ略称は以下の通りです。攻…攻撃力、防…防御力、体…体力、根…根性、潜…潜在能力、知…知力。

全アイテムの入手場所&効果を完全紹介!

ここでは、『熱血青春日記2』中に入手できる全アイテム&効果、さらに入手イベントまでを一挙に大公開！　アイテムはイベント種類別に分けてあるので、どのアイテムがどのイベントで入手できるのかが一目瞭然！　このアイテムリストを参考にして、自分のキャラタイプに必要なアイテムを効率よく手に入れて、最強キャラを目指してみよう。

▲アイテムが持つ効果を把握して、キャラタイプに合ったアイテムを手に入れよう。

◀友好度とアイテム入手イベントの関係を理解すれば、欲しいアイテムは確実に入手できるぞ。

アイテムのマイナス効果に注意しよう!

キャラのパラメータを大きくアップしてくれるアイテムの中には、パラメータをアップさせるだけでなく、一部のパラメータをダウンさせてしまうものも存在する。アップするパラメータ量に比べれば、ダウンしてしまうパラメータ量は少ないが、作りたいキャラタイプに必要なパラメータをダウンさせてしまっては、アイテムの価値も半減してしまう。今回紹介しているアイテムリストを参考にして、目指すキャラタイプに必要なものだけを入手していこう。セーブをマメに行っていくことをオススメするぞ。

▶アイテム入手イベントで、パラメータがダウンしてしまうものもあるぞ。

移動イベント　移動イベントアイテムで地道なパラメータアップをはかろう!

移動イベントで入手できるアイテムは、イベントが発生する場所へ移動すれば入手することができる。アイテムが入手できるイベントとしては、最も簡単なイベントなので、パラメータ値はそれほど大きくアップするわけではないけど、確実に入手して、少しずつ効果を積み重ねていこう。また、同じ月の移動イベントに、複数のアイテムが用意されていることや、友好度の高さによって登場キャラが変化する（9月以降）こともあるので、自分の作りたいキャラに合わせたイベント選択や、欲しいアイテムを持つキャラとの友好度の調整も重要になるぞ。

▲移動イベントのアイテムは、移動後の選択肢によって入手できないことも。キャラの性格を考えて、慎重に決定しよう。

◀9月以降の移動イベントアイテムは、下準備が非常に大切になってくる。計画的に友好度を上げていこう。

キャラ	アイテム名	効果	入手イベント
バツ	愛用の赤グローブ	攻↑	移動・12月教室
ひなた	山盛りのおかし	体↑	移動・10月体育館
恭介	詰め将棋テキスト	知↑	移動・9月教室
隼人	牛丼特盛り卵付き	根↑	移動・2月グラウンド
将馬	プロテイン	攻↑	移動・1月グラウンド
将馬	修一のグローブ	防↑	移動・2月部室棟
夏	スポーツタオル	防↑	移動・2月体育館
ロベルト	ブラジル風ハンバーガー	体↑	移動・9月グラウンド
流	流のセーム	潜↑	移動・2月部室棟
ロイ	アボガド	体↑	移動・9月屋上
ティファニー	ティファニーのシールプリント写真	潜↑	移動・2月屋上
ボーマン	ミニ募金箱	根↑	移動・11月体育館
ボーマン	賛美歌のテープ	潜↑	移動・12月体育館
エッジ	飛び出しナイフ型のクシ	潜↑	移動・2月保健室
アキラ	ロックマン印の絆創膏	防↑体↓	移動・2月教室
岩	補習用テキスト	知↑	移動・2月教室
醍醐	男の生き方指南	攻↑	移動・1月グラウンド
雹	雹の期待	潜↑	移動・1月屋上
英雄	響子先生宛てのラブレター	潜↑	移動・1月保健室
響子	健康優良児証明書	体↑	移動・7月保健室

突発イベント　計画的に友好度をアップさせて、大幅なパラメータアップを狙おう!

突発イベントは、キャラごとに3段階のレベルが設定されており、左ページの「友好度とイベントの関係」の顔マークに対応している。

◀みんなと仲よくなって、複数のアイテムを手に入れるか…。

▲1人に絞って欲しいアイテムを手に入れるかはキミしだいだ。

キャラ	アイテム名	効果	Lv
バツ	缶コーヒー	潜↑	2
ひなた	手作りの蜜漬けレモン	根↑体↓	2
恭介	おそろいの白ラン	防↑	3
ラン	ヒナ救出の写真	体↑	1
ラン	ラン特別製アルバム	根↑	3
隼人	熱血ホイッスル	体↑	3
夏	夏の手作り弁当	体↑	2
ロベルト	サッカーシューズ	根↑	2
流	水中メガネ	防↑	3
ロイ	ロイのピアス	潜↑	3
ティファニー	ティファニーの子犬	根↑	3
エッジ	エッジのナイフ	攻↑	1
アキラ	ヘルメット	防↑	3
岩	岩の腹巻き	防↑	3
醍醐	醍醐の学ラン	防↑	3
雹	スペシャルAのジャケット	知↑	3
英雄	島津流料理皆伝の書	知↑	3
響子	響子先生の初恋の思い出	潜↑	3

誕生日イベント　誕生日には、お祝いの言葉と特製プレゼントでパラメータアップ!

誕生日にもらえるアイテムは1つだけなので、欲しいアイテムを持っているキャラと仲よくなるのも手だ。

▲キャラの誕生日を入学式近くに設定してしまうと……。

▲アイテムがもらえないことも。誕生日は8月以降がオススメ。

キャラ	アイテム名	効果
バツ	忍び道具・風車	攻↑
ひなた	ひなたとおそろいのシューズ	攻↑
恭介	誕生花の花束	潜↑
ラン	入学式のスナップ写真	知↑
隼人	熱血ランニング	防↑
将馬	将馬のサインボール	根↑
夏	夏からの手紙	知↑
ロベルト	ロベルトのサンバイザー	防↑
流	シュノーケル	体↑
ロイ	男性用ブリーフ	防↑
ティファニー	星印のバンダナ	防↑
ボーマン	スタミナスープ	体↑
エッジ	気合ハチマキ	根↑
アキラ	迷彩柄のハンカチ	潜↑
岩	岩特製ふりかけ	体↑
醍醐	男の十ケ条	根↑
雹	白い手袋	攻↑
英雄	島津流恋愛秘伝の書	知↑
響子	携帯ツボ押し機	体↑

Q：「熱血青春日記2」クリア時にもらえるポイントには、法則があるのでしょうか？
A：あります。獲得できるポイントは、「熱血青春日記2」スタート時に基本ポイントとして1000ポイント、さらにパラメータボーナス（各パラメータのLv×10）、グッドエンドボーナス（グッドエンディングを迎えた場合）の2つを足した合計が獲得ポイントになります。

リモートコントロールダンディ

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

エンディグまであとわずか!! 今回はストーリー後半となる「第32話～第51話」までの特徴的な7つのミッションを徹底的に攻略していくぞ。

…すべてを駆使してオールクリアを目指してください。（小岩）

発売中	▶¥5,800 ▶ヒューマン
3D-ACT	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、PS(13ブロック)

いよいよ大詰め!! ストーリー後半の難所をピックアップ攻略!!

今回の攻略では、ストーリー後半のミッションの中でも、特に難しい7つのミッションをピックアップして大攻略!! 怪ロボットへの対処方法だけでなく、ミッションによっては効率のいいクリア方法やアドバイスなども紹介しているので、しっかりとチェックしてほしい。これを足掛かりにして、ヴォーダンたちを勝利に導き、感動のエンディングを目指そう!

◀過去に倒した怪ロボットもパワーアップして登場。今度は集物だぞ

◀1体のロボットを集中的に改造して戦力UP! 特に新技を優先的に開発しておくといいだろう。

第32話 ビル解体工事

■守の銃でビルを破壊しよう!

標的となるビルは狭い路地の奥に建っていて、ロボットで進むとほかのビルも壊す可能性が高い。では、どうやって標的のビルだけを壊すのか? そこで、出番となるのが守だ。守なら狭い通路も問題なく通れるうえに、銃を使えばほかのビルを壊す心配もないので、被害を出すことなくミッションをクリアできるぞ。出撃費用が一番安いガレスで出撃すれば、差し引き60億もの利益を得ることができるので、ぜひ試してみよう。

▲一番威力の弱い銃でも何度も撃てば、ビルを破壊できる。

◀出撃前に、まず銃を購入しておくこと。

第36話 転校生がやってきた

■ランスには接近戦が有利!

ランスは遠距離戦を得意とし、飛び道具を連続で使ってくることが多い。そのため、この戦闘では接近戦の方が有利に戦える。戦闘が始まったら、まず必殺技に注意しつつランスに近づき、ゴッドアッパーやブーストフックなどの吹き飛ばし技で攻めよう。また、上半身を切り離して攻撃するランスの必殺技"ランスストーム"は、下半身が弱点。下半身を吹き飛ばし技で転ばせれば、上半身も一緒に倒れるので覚えておこう。

▲ランスストームを使ったら、ハンマーパンチで下半身を攻撃!!

◀どうしても勝てないなら展望台を破壊すれば…。

第42話 走れガレス 後編

■走行形態で敵のもとへ一直線!

このミッションのクリア条件は、都庁を破壊されずに怪ロボットを倒すこと。ミッション開始直後、怪ロボットは都庁を破壊しようとするので、ガレスを走行形態に変形させて一刻も早く都庁へ向かおう。怪ロボットは接近戦タイプなので、クレーン・パンチやスチーム・ミサイルを中心に攻撃すれば簡単に倒すことができるぞ。ただし、ある程度ガレスを改造しておくことが前提条件となる。そうでないと苦戦するぞ。

▲決めポーズ中にR2ボタンとL2ボタンを同時に押すと変形する。

▶怪ロボットを都庁に近寄らせるな!

第48話 狙われた守

■ビルの上からロボットを操縦しよう!

このミッションでは、数多くの小型ロボットが守を狙って攻撃してくるので、ビルの屋上に逃げるのが得策。携帯ジェットを使って、ビルの屋上を飛び移りながらロボットの発進口へと向かおう。そのためにも、携帯ジェット装置を必ず購入しておくこと。なお、このミッションでは、ペルスヴァルでの強制出撃となり、ミッション開始から1分後に発進。発進口に着いたら、付近にあるビルの屋上でロボットを操縦しよう。

▲敵はガラハッドなので、遠距離戦を展開すれば有利に戦えるぞ。

▶小型ロボットは銃で倒すことも可能だ。

第49話 佐織のドキドキドライブ

■飛行可能ロボットで出撃せよ!

このミッションでは、佐織先生が乗っている車を破壊する、もしくは破壊されるとミッション失敗。車を踏みつぶさないためにも、飛行可能なライオネルかペルスヴァルで出撃することをオススメするぞ。まずは、飛行状態でモードルに近づき、車の走行ルートから離れた場所まで誘導しよう。うまく誘導できたら、あとはモードルを倒すだけ。強力な必殺技を繰り出して、速攻で倒そう。ちなみに、佐織先生が乗っている車の色は緑。一定のルートを繰り返し走っているので、ほかの車と勘違いしないように注意すること。

▲もし、車を踏みつぶしてしまうと……。ロボットを移動させるときは、車が路上を走っていないか確認しよう。

第50話 その名はトルーンズ

■必殺技の連発で押しまくれ!

トルーンズは接近戦、遠距離戦ともに得意とするバランス型のロボット。これといった弱点もないので、正攻法で戦うしかないぞ。ただ、どちらかというと遠距離戦の方が楽に戦えるので、飛び道具系の技を持つヴォーダンかライオネルで出撃! ミッションが始まったら、周囲の建物を破壊して必殺技ゲージをためよう。そして、一番威力の高い飛び道具系の必殺技を連発して一気に勝負を決めるのだ。

◀敵の攻撃は無視して、必殺技を出すことだけに集中するようにしよう

第51話 超古代の守護神

■ディオニシオスはこうやって倒せ!

ディオニシオスは、これまでに登場したどの敵よりも手強く、真正面から戦っても勝てる確率は低い。そこで、確実に勝つための方法を教えるぞ。まず、ミッションが始まったら発進口から右に向かって進む。そして、その先にある港にロボットを上陸させ、ディオニシオスを誘い出そう。すると、ディオニシオスは上陸することができずに立ち往生することに。そこを見計らって、飛び道具系の必殺技で攻撃すれば簡単に倒せるのだ。

▲この場所にロボットを待機させ、ディオニシオスを待つ。

▶ガレスのクレーン・パンチなどがオススメ。

ポイントQ&A

Q：ガレスは技の種類が少なく、戦闘で苦労することが多くて困っています。どうすればいいですか?

A：ガレスは「スチームクレーン・アーム」を開発することで、3種類の技が追加されます。その中でも"クレーン・ストレート"は威力が高く、ゲージの消費量も少ないので重宝しますよ。また、ストーリーが進行して走行形態への変形が可能になると、新しい技を開発できるようになるので、覚えておくといいでしょう。

俺の料理

華麗なアナログスティックさばきが勝負を決めるこの「俺の料理」。
今回の攻略では、絶品な料理テクニックを紹介するぞ。

お店にやってきたお客の注文を、いかに手際よくこなしていくかが、このゲームのクリアのポイントとなる。調理の工程は結構手軽になっているけど、料理を調理する時の[illegible]さは結構みんなの[illegible]と感じる。忙しいときには料理を手を抜い[illegible]とかって、どこかで聞いたことあるし……。　（クッキングファイター・ゴー）

発売中 ACT	▶¥5,800　▶SCEI
	▶MC(1ブロック)、AC専用(DS対応)

グルメもビックリな料理法を伝授しちゃうわよ!!

このゲームをクリアするための重要なポイントは、工程が同じ料理をまとめて調理すること。こうすることでボス戦や２Ｐ対戦時に、調理を妨害する「オジャマ」を相手に送ることができるのだ。ボス戦では、料理の点数が低くても（最低７～８点くらい）まとめて作り、先に「オジャマ」を送ったほうが有利になる。先手必勝なのだ。

発売直後なのに!　プロデューサー自ら『俺の料理』の秘密を暴露!!

小林貴樹さん　このゲームを作った張本人。現在コックを目指し修行中（マジ）。

今回の攻略では、開発を担当した株式会社アジェンダの小林さんを直撃！　「オレリョー」の隠された秘密とユニークな攻略法（特にグルメの話）を聞いてきたのだ。

●グルメを利用しまくろう!

グルメの評価はほかの客の評価にも影響を与えます。これはつまり、グルメさえ満足させれば、同じメニューを頼んだ客に手を抜いても平気ということ。グルメが、まとめて作れるメニューを選んだらチャンスですよ。

●グルメモードがあるんです!

イージーとノーマルの２つのモードをクリアすると、グルメモードという隠しモードが遊べるようになります。このモードのお客はなんと全員グルメなんですよ。もちろんオバチャンはいちいち「テレビに出てた偉い人が来たわよ！」と言ってくれます…。スゴイ?

チョッパヤな料理を可能にするスティックさばきを伝授!!

料理によって調理方法が違うように、コントローラの持ち方も違う。ここでは、オススメのスティック操作方法を紹介。

POINT 1　切る

左スティックをゆっくり左に倒しつつ、右スティックを下に倒して包丁で食材を切っていく。食材を細かく切るポイントは、やはり左スティックの調節。一度下に倒してから、そのままゆっくり左に傾けて微調整しよう。包丁となる右スティックはトントンとリズミカルに動かす。下に倒したあと、きちんとニュートラルに戻すのがコツだ。これがすべての基本！

◀ケガをしないように気をつけて９回以上切れば10点が出る。

■オススメの持ち方はコレ!

◀左スティックを親指で固定し、右スティックを人差し指で[illegible]リズミカルに操作するのが安定[illegible]調理の[illegible]

POINT 2　混ぜる

「混ぜる」の作業で使用するのは、右スティックのみ。右スティックを回す方向は右回りでも左回りでもＯＫなので、好きな方向にグルグル回そう。ポイントはコントローラをヒザの上に固定して、右の手のひらで右スティックを上から包むようにして持つこと。あとはひたすらグルグル回すのだ。作業は単純だが、意外にもこの工程を使う料理は多いぞ。

◀オジャマの「皿洗い」なども、この作業と同じ。

■オススメの持ち方はコレ!

◀[illegible]中央にコントローラを固定。この作業はわりと力が入りやすいので、コントローラが動かないよ[illegible]することが重要。

POINT 3　包む

「ギョーザ」や「ヘンなクスリ」を作るときの工程に「包む」がある。これは左右のスティックを同時に内側に倒せばいいのだが、このタイミングがかなり微妙。オススメは親指と人差し指ではさむように動かすスタイルだ。スティックを毎回ニュートラルに戻すように心がけながら、リズミカルにはじくようにしよう。ラスボス戦には不可欠なテクニックだぞ。

◀まとめてできる工程なので、確実に10点を出しておきたい。

■オススメの持ち方はコレ!

◀ここでは思い切ってコントローラを[illegible]に持つ[illegible]。[illegible]クは[illegible]これ以外の作業でも使えるので、いろいろ[illegible]みよう

POINT 4　もちつき

左スティックの右と、右スティックの下を交互に倒す「もちつき」。実はこの作業を格段に速くする超絶テクニックが存在するのだ。やり方は左手でコントローラの中心部を握り、右の手のひらを左右のスティックに押しつけるだけ。この状態で右手を時計回りに回転させればＯＫだ。ちなみにこの状態で右手を左右に動かせば、「空気抜き」に応用できるぞ。

◀この方法ならタイミングがずれて、ミスすることもない。

■オススメの持ち方はコレ!

◀通称「拝み持ち」とも呼ばれるスタイル。通常の持ち方と比較すると、そのスピードは1.5倍を軽く超えるはず（編集部調べ）。

5つの「オジャマ」の特徴とその対処法

「オジャマ」が出現した場合、迅速に対処しなければお客が怒ってしまい、店の評判がガクンと下がってしまう。ここではそれぞれの「オジャマ」の特徴とその対処法を紹介する。

食い逃げ

左右のスティックを交互に上下させて、食い逃げを追いかけよう。時間内に捕まえられなかった場合は、お店にいる客が全員出ていってしまうので、必ず捕まえること。やはりヒザの上にコントローラを置いて、安定させたほうがやりやすいだろう。

◀食い逃げだけに逃げ足は非常に速い！

ゴキブリ

左スティックでスリッパを移動させ、右スティックでパシパシとゴキブリを叩いていく。一定時間内でせん滅しなければならないぞ。ゴキブリは、基本的に時計回りで動く。追い回すのではなく逆時計回りに動き、ゴキブリの前側から叩いていくといいぞ。

◀ゴキブリが一匹でも残っていたらアウトに

酔っぱらい

酔っぱらいが出現した場合迅速に対処しなければ、お客が怒ってすぐにお店を出ていってしまう。左スティックで指を動かして、右スティックで１１０番へダイヤルし、警察を呼ぼう。ちなみに、１１９で消防車、９１１でアメリカのポリスがやって来るぞ。

◀酔っぱらいは[illegible]で処理すること。

両替

両替を求めるお客が出現すると、料理を食べ終わって退場するお客がレジで詰まってしまう。帰れないお客がイライラして、お店の評判が落ちてしまうぞ。対処法は「オジャマ」の中でも一番簡単。右スティックを左右に動かして両替するのだ。

◀コントローラの持ち方を変えて対処しよう。

皿洗い

一定時間内に皿をすべて洗い終えなければ、料理を待っているお客も全員出ていってしまう。対処方法は調理の「混ぜる」と同じで、右スティックをひたすらグリグリと回すだけなので、比較的簡単。しかし、皿の枚数がけっこう多いので、注意だ！

◀左回り、右回りどちらでもＯＫだ。

ポイントQ&A

Q：料理の種類がたくさんありすぎて、頭がおかしくなりそうです。助けてください！
A：まあ、落ち着いて。メニューの数は確かに多いけど、作業工程には似ているものがたくさんあるのよ～。例えば「切る」と「イモむき」は基本的には同じ動きでＯＫだし、「かき氷」と「皿洗い」も同じなのよ～。「ビール」と「黒ビール」も同じだし、ってこれはあたりまえだったわね。ま、とにかくがんばんなさいよ～！

Neo ATLAS Ⅱ

未知の世界を冒険し、世界地図を作っていくSLG「ネオアトラスⅡ」。
今回は資金集めに最適な二次貿易品リスト&序盤のコツを伝授!

発売中	▶¥5,800 ▶アートディンク
SLG	▶MC(6ブロック)

効率的に資金と仲間を集め、序盤を乗りきろう!!

未知の生物を発見したり、秘境などを探険し、自由に世界地図を作ることができるSLG『ネオアトラスⅡ』。今回の攻略では序盤の展開を有利に進めるコツと、提督を仲間にする方法、彼らの特徴、有効な使い方と副産物リストを大公開!! これを参考にしながら移動可能な範囲を広げよう。エピソードを進めるのは、人員や資金などに余裕が出てきてからでも遅くないぞ!

序盤をのりきるコツを伝授

高い自由度をほこる本作はイベントが発生しないと、何から手をつけていいのかわからないことが多い。そこでここでは、ゲームスタートのときに、特に役立つ探険船団派遣の基本方針、宝箱とウワサのチェック、ダウジングの使用方法を教えよう。しっかりチェックして中盤以降に備えよう。

◉ウワサと宝箱の関係は?

宝箱は自力で探さなくてはならないが、闇雲に探していてもムダが多い。確実に発見するにはダウジングをするしかないが、資金が足りない場合は、スケールを3~4にし、海岸沿いを探すといいぞ。

◉ジデールの振り子を活用しよう

効果は絶大だがお金を大量に(最大1秒5000G)消費する欠点がある。使う前に必ずセーブしておこう。ジデールの振り子を獲得するには、提督(誰でもいい)にペリカン容器を持たせて錬金術工房へ調査派遣を実行すると錬金術師からもらえるのだ。

◉最初の探険は"南"へ向けて出港

北の厳しい環境には、最初の船では耐えられない。そこで、序盤は南に向かい「暗黒大陸」を開拓。新たに都市を発見したら船団ごと移動し、次の探索地までの距離を縮めてしまうという方法も覚えておこう。

これで資金はバッチリ調達! ――― 副産物リスト

安定した収入を得るには貿易がベスト。貿易のコツは、生産量が多く単価が高い産物を取り扱うこと。さらに稼ぐためには、特定の産物を組み合わせてできる副産物の貿易がオススメだ。なお、リストの報奨金とは、その産物を最初に作ったときにもらえる賞金のことだ。

加工品	原料1	原料2	生産量	単価	報奨金	取引価格
エメラルドの首飾り	エメラルド	首飾り	1	74	100000	340000
エメラルドの指輪	エメラルド	指輪	1	72	100000	320000
[illegible]	ハーブ	せんす	3	1	300000	1020000
オリハルコンのせんす	オリハルコン	せんす	1	254	4000000	10840000
オルゴール	ハーブ	ゼンマイ時計	3	48	200000	890000
鏡	ガラス	水銀	3	29	100000	600000
火薬	硝石	硫黄	6	30	100000	520000
からくり人形	人形	ゼンマイ時計	3	90	100000	1010000
カリー	ターメリック	コショウ	8	67	100000	890000
[illegible]	[illegible]	[illegible]	8	60	100000	820000
金の首飾り	金	首飾り	1	80	100000	1000000
金の指輪	金	指輪	1	65	100000	850000
[illegible]	金羊毛	[illegible]	3	75	100000	960000
[illegible]	マダラ貝	[illegible]	3	37	100000	520000
クロノメーター	羅針盤	ゼンマイ時計	3	56	100000	770000
[illegible]	羊毛	[illegible]	8	20	100000	420000
[illegible]	[illegible]	[illegible]	1	102	200000	1420000
紅茶	茶	オーク樽	8	30	100000	620000
サファイアの首飾り	サファイア	首飾り	1	74	100000	340000
サファイアの指輪	サファイア	指輪	1	72	100000	520000
ジパング酒	コメ	オーク樽	8	20	100000	420000
ショウチュウ	サツマイモ	オーク樽	8	30	100000	520000
シルクハット	帽子	[illegible]	8	40	100000	620000
真珠の首飾り	真珠	首飾り	3	45	100000	650000
真珠の指輪	真珠	指輪	3	43	100000	640000
ぞうげのせんす	ぞうげ	せんす	2	60	100000	810000
空飛ぶ帽子	帽子	[illegible]	3	54	100000	750000
空飛ぶ絨毯	じゅうたん	[illegible]	3	66	300000	1270000
ダイヤの首飾り	ダイヤモンド	首飾り	1	86	100000	1060000
ダイヤの指輪	ダイヤモンド	指輪	1	84	100000	1040000
チョコレート	カカオ	サトウキビ	8	25	100000	490000
[illegible]	[illegible]	コメ	5	1	1000000	1000000
[illegible]	帽子	[illegible]	5	21	100000	400000
[illegible]	[illegible]	[illegible]	1	96	100000	1160000
バーボン	トウモロコシ	オーク樽	5	30	100000	680000
[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	90	[illegible]	1210000
ピンクダイヤの首飾り	ピンクダイヤモンド	首飾り	1	112	100000	2640000
ピンクダイヤの指輪	ピンクダイヤモンド	指輪	1	110	100000	2500000
[illegible]	[illegible]	じゅうたん	3	54	100000	750000
[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	33	100000	600000
[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	42	100000	630000
[illegible]	[illegible]	[illegible]	6	64	400000	1890000
ルビーの首飾り	ルビー	首飾り	1	74	100000	340000
ルビーの指輪	ルビー	指輪	1	72	100000	320000
ワイン	ブドウ	オーク樽	6	25	100000	470000
[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	45	250000	860000

※「取引価格」はメモリーカードを使用して、ほかのセーブデータから交易所を通して手に入れた産物の価格。

頼もしい仲間を集めろ ― 仲間になる提督

船団の要となる提督は何をしたいのか、という目的に合わせて人選をする必要がある。能力の高い部分を見て、着手するエピソードに見合った提督を選ぼう。能力は航続距離に影響する航海術、怪物などと戦うための戦闘力、敵対する都市に入港するときの入港料が減る友好度、未確定海域の雲をとり払う広さに関係する観察力の4つがある。戦闘ならバルディ、調査派遣ならペレス、入港ならアルメイダというふうに各人に役割を持たせて使うようにしよう。

ペレス▶長所:観察力

最初に提督になる元教授。仲間にする条件はスフィンクスの側で「アルマゲスト」を発見すること。序盤は提督の人数の関係で探険に使う。高い観察能力を生かして調査派遣を任せよう。

アルメイダ▶長所:友好度

没落したアルメイダ商会の後継者。仲間にする条件は「貿易特権契約」を結ぶこと。友好度は抜群に高いので友好度の低い港に入港するのに一番適している。沈没船の調査にも向いているぞ。

ゴメス▶長所:航海術

災難に遭いやすいが、能力は優秀。仲間にする条件はトンガリ山のそばにあるほったて小屋に調査派遣すること。バランスが優れているので探険航海をメインで行わせよう。

アブドゥ▶長所:友好度

エジプトのシャーマン。仲間にする条件は、ペレスが呪われてから「シャーマンの館」をペレスが調査すること。友好度と観察力が高いのでペレスやアルメイダと同じように使おう。

バルディ▶長所:戦闘力

海賊、宰相と職を転々としてきた最強の海の男。仲間にする条件は「覆面海賊」のイベントを進めること。序盤は探険をさせて中盤は海賊、怪物を退治する戦闘要員として育てよう。

バルボサ▶長所:観察力

出生不明のペテン師風提督。仲間にする条件は「底なし洞窟」の調査をすること。信用はできないが、観察力の高さを生かして金銀財宝が眠っていそうな場所への調査に派遣しよう。

ポイントQ&A

Q:「ゴメスVSモーガン」のイベントでモーガンの砦までたどり着けないのですが?
A:エピソード15の「ゴメスVSモーガン」の発生条件は地中海の中心にあるウワサを見つけるとスタートします。ゴメスがセウタに行くところから始まって、バルセロ・トリポリ、コンスタンチン、アイエテス、の順番でモーガンの砦にたどり着きます。モーガンを倒して手に入る財宝は100万G、大儲けできるぞ!

ヴェクトライダーズシリーズ

いつか、重なりあう未来(あした)へ シロウ篇 サユリ篇

2枚同時発売！ という前代未聞のSLG『ヴェクトライダー』。2枚同時に購入したキミの役に立つ、同時攻略をお届けするぞ!!

このソフトを購入した読者さんは、果たしてどちらのソフト（シロウ篇、サユリ篇）を選んだのでしょうか？ やっぱり男性ユーザーは『シロウ篇』ですか？ 攻略担当として、2本プレイしたボク（♀）的には、各シーンの比較が楽しいという理由から、2本プレイしてほしいのですが、¥11,600は痛いよね……。(綾小路井戸麻呂)

発売中 SLG	▶各¥5,800 ▶SME
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

『シロウ篇』&『サユリ篇』の物語前半部分を同時攻略!!

このゲームは登場人物も多く（メインキャラだけでも主人公含め10人）、イベントもショートムービー、イラストが頻繁に挿入されるので、「すべてのイベントを見たい！」という完璧ゲーマーはかなり戸惑うハズ。さらに『シロウ篇』、『サユリ篇』でその内容が変化するため、喜び＆苦労も2倍（以上）なのだ。そこで今回は、2篇のイベントの発生条件を完全公開!! これで特定キャラのイベント鑑賞もバッチリなのだ！ もちろん、イベント時の会話選択は、親密度（右コラム参照）にも大きく影響してくるので、ココを押さえればレゾナンスが上がること間違いなし！ なのだ!!

◀イベントは本当に多彩！ すべてを見るのはまさに至難の業!!

▶もちろんデートも重要！ 親密度を上げれば、より誘いやすくなるぞ！

要チェックPOINT 秘密のパラメータ「親密度」&「嫉妬度」

下の表を見てもらえばわかるかと思うが、ゲーム中には「親密度」と「嫉妬度」という、隠しパラメータが存在する。これはチームを組む際のレゾナンスに深く影響してくる、重要な数値だ。3人でチームを組んだ際、一方のパートナーとばかり遊んでいる（あるいはメールを送る）と、そのパートナーの親密度は上がるが、別のパートナーの嫉妬度も上がり、チームとしての能力が下がってしまう。2人の仲間とバランスよく付き合うことが、ベストの対応なのだ。嫉妬度が上がったキャラは、メールや学園内で不満をいってくるので、そうなったら注意が必要だぞ!!

イベントに関連!

◀この2つのパラメータが絡んでくるイベントについては、下の表を参照しよう。

会話に注意!

▶特にチームを組んでいる仲間との会話は、エンディングにも影響を与えてくるのだ。

キャラ別イベントを見逃すな!! イベント発生条件を一挙公開

ここでは4月〜7月までのイベントの発生条件を公開していくぞ。ゲームは12月までなので、ここまでで特定の仲間と仲良くしておけば、ヴェクトライダーとしても成功するはずだ。もちろん、主人公のステータスアップも忘れずにね！

◀ミニゲーム中の会話も重要。だが会えるかどうかは運次第なのだ。

表の見方 「週／曜日」の項目では、そのイベントの発生時期を表示している（「②／火」であれば2週目の火曜日）。また、強制イベントは省略してある。各ステータスの項目（STMやSPDなど）は、ゲーム中のステータス画面の表記を使用している（矢印は＂以上・↓以下）。だが、親密度・嫉妬度は隠しパラメータのため、プレイ中は確認できないので注意。イベント時の選択肢の答え方については、あえて公開しない。各キャラの性格を考えて、ベストの答えを選ぼう。

シロウ篇

月	週/曜日	イベント内容	発生条件
4月	②／月	サユリ自己紹介	【4月①／水】のサユリ登場イベント(強制イベント)で、「見てないのはそっちだ」を選択すると発生
	②／水	いいブツ(ファン)	この選択肢で「行かない」を選ぶとレッドが登場
	②／金	ヴェール再び	【4月②／月】のヴェール登場イベント(強制イベント)で、「(なんだこいつ…)」を選択すると発生
	③／火	ドクター登場	【4月③／月】の校内散策で「カフェテラス」を選択しない
	③／水	エラン登場	【4月③／月】の校内散策で「医務室」を選択しない
	③／木	カーリィー登場	【4月③／月】の校内散策で「PX(売店)」を選択しない
5月	②／火	校内散策(ファム)	校内散策で「医務室」を選択する
	②／火	校内散策(サーク)	校内散策で「管制室」を選択する
	②／水	校内散策(シド)	校内散策で「ダイブライドハンガー」を選択する
	②／木	校内散策(キム)	校内散策で「クァッドライドハンガー」を選択する
	②／土	サバイバル訓練	ミニゲーム
	③／月	校内散策(ビリージーン)	校内散策で「教官室」を選択する
6月	②／月	盗撮失敗(オーク)	親密度80↑・嫉妬度200↓で発生
	②／火	ラハートからのメールをシュタイフにたずねる	【6月①／日】の就寝直前に来た、ラハートのメールに対する選択肢の答え方で発生
	②／水	卒業アルバム制作実行委員会(ファン)	親密度80↑・嫉妬度140↓・SEN55↑で発生
	③／水	階段で転ぶ(ヴェール)	親密度90↑・嫉妬度140↓・MEN60↑で発生
	③／土	体育関連イベント	【6月②／月】に選択した、どちらかか出現
	④／水	デートキャンセル(ラン)	【6月③／土】で総合体育大会を選択。さらにランのイベントでの選択肢の答え方で発生
7月	①／木	肝試し(レッド)	親密度100＂・嫉妬度90↓・STM120＂で、サユリとの親密度が100＂の場合発生
	②／木	校内散策(エラン)	【7月②／水】のレッドの選択肢で「行く」を選択する
	②／木	試験勉強(ヴェール)	親密度120↑・嫉妬度140↓・INT70↑で発生
	②／土	海水浴デートの誘い(ラン)	親密度170＂・嫉妬度110＂・STM110＂・MEN90＂で、「行く」を選択すると発生【7月②／日】にデート
	③／水	前期テスト結果発表(リュイ)	親密度110↑・嫉妬度120↓・INT110↑・TEC90↑
	④／月	水中撮影(オーク)	親密度90↑・嫉妬度180↓・SEN50↑・TEC70↑で発生(【6月②／月】のイベント結果で変化)

その後は？●……12月の最終決戦に向けて、チームのレゾナンスを上げていこう。パートナーは早い時期に固めたほうがいいぞ。最終決戦では選択肢を間違えるとバッドエンドになるので必ずセーブを。

サユリ篇

月	週/曜日	イベント内容	発生条件
4月	②／火	自己紹介（シロウ）	【4月①／火】のシロウ登場イベント(強制イベント)で、「…何でもない」を選択すると発生
	③／水	ドクター登場	【4月③／月】の校内散策で「カフェテラス」を選択しない
	③／木	エラン登場	【4月③／月】の校内散策で「医務室」を選択しない
	③／金	カーリィー登場	【4月③／月】の校内散策で「PX(売店)」を選択しない
5月	②／火	校内散策(キム)	校内散策で「クァッドライドハンガー」を選択する
	②／水	校内散策(ファム)	校内散策で「MMルーム」を選択する
	②／木	校内散策(サーク)	校内散策で「管制室」を選択する
	②／木	校内散策(シド)	校内散策で「ダイブライドハンガー」を選択する
	②／土	サバイバル訓練	ミニゲーム
	③／火	校内散策(ビリージーン)	校内散策で「教官室」を選択する
	③／金	校内散策(シュタイフ)	校内散策で「アヴィライドハンガー」を選択する
	④／月	校内散策(ガーランド)	校内散策で「体育館」を選択する
6月	②／木	オーク女子更衣室潜入発覚	オークとの親密度により発生
	③／火	校内散策(エラン)	【6月②／月】に「マーチングバンド大会」を選択する
	③／水	バスケの練習(レッド)	親密度79↑・嫉妬度161↓・STM71↑で、【6月②／月】に「総合体育大会」を選択する
	③／水	オークの写真を没収	「オーク女子更衣室潜入発覚」が発生していること
	③／金	階段で転ぶ(ヴェール)	【6月②／月】に「マーチングバンド大会」を選択する
	③／土	体育関連イベント	【6月②／月】に選択した、どちらかが出現
	④／月	校内散策(サーク)	【6月②／月】に「マーチングバンド大会」を選択する
	④／木	校内散策(シュタイフ)	【6月②／月】に「マーチングバンド大会」を選択する
	④／金	オボ	【6月②／月】に「マーチングバンド大会」を選択する
7月	③／木	前期テスト結果発表(リュイ)	リュイとの親密度により発生。「一緒に見に行く」を選ぶと【7月③／土】にリュイイベント発生
	③／木	月面重力シミュレーション(オーク)	オークとの親密度により発生
	③／金	火力演習に誘われる(ファン)	ファンとの親密度により発生。「ええ、いいわよ」を選ぶと【7月③／土】にファンイベント発生
	③／日	ランと海水浴	【7月③／水】に、親密度が高いとランに誘われる。「いいよ」を選ぶと発生
	④／水	ルージュと肝試しの話題 ›肝試しイベント	ここで「とにかく寝る」を選ぶとシロウが登場。「寝る」を選ぶとレッドが登場

その後は？●……同じく12月の最終決戦に備え、パラメータアップを。「勝利」がエンディングの条件の1つになるぞ。また、パートナー以外のキャラの親密度が、パートナーの数値を上回らないように。

Q：キャラクター同士に「相性」は存在するのでしょうか？

A：パートナー選択時に、教官から相性の良いキャラ（の組み合わせ）を教えられると思うが、これはプレイヤー自身の付き合い方（親密度）で変化した、ベストの組み合わせを教えてくれるだけ。各キャラの間に仲が良い、悪いはない。ただ、特定キャラの親密度が、パートナーとのイベントの発生条件になる場合もある。

マイガーデン

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

〝全国ガーデニングが似合わない人選手権〟があったらかなり高順位になれそうなオレなので、プレイ前は正直抵抗があったんですが、これが想像以上におもしろい。これってガーデニング体験ゲームというだけでなく、「シムシティ」系箱庭ゲーでもあるんですよね。あの手のゲームが好きな人ならきっと楽しめますぞ。　（青毛野郎）

自分好みの花を育て、庭を作るこのゲーム。今回は、ガーデニングの基本を伝授。また、1年目に登場する花の特性もバッチリ解説!!

発売中	▶¥5,800　▶テクノソフト
SLG	▶MC（3ブロック）

充実したガーデニングライフの基礎知識&1年目にすること

このゲームは手軽にガーデニングを楽しむことができるのが一番の魅力。でも、どこから手をつければいいかわからないという人もいるのでは？　立派な庭を作るには、とにかく1年目から計画的に庭を作っていくことが重要なのだ。そこで今回の攻略では、ガーデニングの基本と1年目の正しい過ごし方を重点的に解説！　これを参考に、誰にも負けないステキな庭を作ろう!!

CHECK「不思議な花」はこうして育てる

植物の手入れをしていると、ときどきハートマークが出現することがある。これは「ハッピーマーク」と呼ばれ、プレイヤーが植物や人を幸せにするような行動をとると表示され、1つ集めるごとにポイントがたまっていく。ポイントをためることで庭に1本だけある「不思議な花」が育ち、「不思議な花」の成長度合によってエンディングが変化するのだ。ポイントは、植物の世話によってだけでなく、来訪者に対する接し方でもたまるので、庭に来る人には積極的に話しかけるようにしよう。

▲プレゼントなどで、自分が幸せになってもポイントがもらえるぞ。

ガーデニングは3段階で!

ガーデニングは「植え付け」、「手入れ」、「収穫」の3段階で進める。以下に各段階でのポイントをまとめてみたぞ。中盤以降、体力に余裕がでてきたら「手入れ」の時期に、資材を購入して花壇を広くしたり、庭にベンチを置いたりして来訪者をもてなす準備をするといいだろう。

植え付け ▼花の咲く時期や、花の色、ベンチなど資材との位置関係にも気をつけて植え付けよう。

手入れ ▼序盤は体力の限界まで「手入れ」を実行。雨や、日照りにも気を配ることが大事。

収穫 ▼咲いた花を収穫することもできるが、枯れるのを待って種を収穫するほうがいいぞ。

花の咲くガーデンを作るための基礎講座

ガーデニングで重要になるのが、主人公の体力と庭を改良するためのお金だ。体力は庭仕事をして主人公のレベルが上がると増えていく。お金は毎月おばあちゃんからもらえるお小遣いのほか、収穫した花や実などを売ることでも入手できるぞ。種を植える前には「花日記」を読んで、正しい育てかたをチェックしておこう。また、庭のレイアウトをあらかじめ考えておくことも重要だ。

POINT①ガーデニングは体力勝負

ゲーム開始直後の主人公はあまり体力がないので、いかに体力を有効に使うかが重要。庭全体の世話をするのではなく、一区画にしぼるようにしよう。また、植える植物も短期間で育ち、手入れも簡単な「ミント」や「カモミール」から植えるようにしよう。

▶最初は体力がもたないので、雑草は植えた植物を中心にむしるように。

▲起きる時間は10時でいい。少したてばお客さんがドンドン顔を出しに来るので、友好を深めよう。

POINT②情報収集!「天気予報」を聞き逃すな

家の奥の部屋にあるラジオで、次の日の天気予報を聴くことができる。庭仕事に出る前に必ず聴くようにしておこう。次の日が雨だとわかっていれば水やりをしないですむし、台風が来ていたらあらかじめ暴風ビニールをかけて、植物を守ることもできるからだ。面倒でもおこたらないように。

◀台風や雪の被害を受けると収穫量が減ってしまうぞ。

POINT③かしこい花の売り方　加工は必ずする!

収穫したものは買い取りショップに売ってお金に替えることができる。そのとき、実はそのまま売るよりも、加工したもののほうが高く買い取ってくれるぞ。収穫したらキッチンルームの棚のところまで行って保存、加工するようにしよう。また、保存したものはイベントでも使う機会があるぞ。

◀種や球根はそのままではあまり高くは売れない。

CHECK 1年目で手に入る全植物リスト! &コンテスト参加時の注意点

右の表は、1年目で手に入る全植物のデータ。「花期」は花が咲く時期を表している。これは「植え時期」に左右されることはなく、いつその植物を植えたとしても花が咲くのはこの時期になる。「収穫期」はその植物が収穫に最適な状態の時期を表す。植物の種類により、花か実か収穫するものが違うので注意しよう。なお、クロッカスとチューリップは収穫期を迎えるごとに収穫量が減少していくので、一度収穫したら撤去してしまうほうがだいいだろう。ちなみに、毎年5月にガーデニングコンテストが開催されるが、参加するためには課題の花を咲かせておかないとならない。5月に花が咲いているように、手入れ回数を調節するのも忘れずに。

▶コンテストの対象になる花はカレンダーを見れば確認できるぞ。

1年目で手に入る植物一覧

名前	種類	植え時期（月）	春	夏	秋	冬	花期（月）	収穫期（月）	種収穫期（月）	ちょうどいい水分 湿	←	普	→	乾	普通収穫回数	1年ごとに収穫量+5
インパチェンス	種	4～6	○				6～10	6～10	11						5	
ガーベラ	苗	3～5					4～10	4～10				○			4	
カスミソウ	苗	10～11			○		5～7	5～7					○		4	
カモミール	種	3～5、9、10	○		○		5～7	5～7	8				○		4	
キウイ	苗	1～4	○			○	5～6	10～11					○		4	
クロッカス	球根	10～11			○		2～4	2～4	6						5	
サフラン	球根	8～9		○	○		10～12	10～12	6			○			2	
スイセン	球根	8～10		○	○		12～4	12～4	6					○	3	○
セイヨウアサガオ	種	5～6	○	○			7～9	7～9	10		○				5	
セージ	苗	3～5、9、10			○		5～7	5～10					○		4	
チューリップ	球根	10～12			○	○	4～5	4～5	6			○			4	
ハゲイトウ	種	5	○				8～10	8～10	11			○			5	
ヒマワリ	種	4～5	○				6～9	6～9	10			○			3	
ブルーベリー	苗	12～4	○			○	5	7～8				○			4	○
マーガレット	苗	3～5	○				1～6	1～6				○			4	
ミント	苗	3～5、9、10	○				7～9	4～10					○		4	
ユリ	球根	9～10					5～8	5～8	6						3	
ラベンダー	苗	4～5、9、10	○				5～6	4～6					○		4	
ストロベリー	苗	4～5、9、10			○		5～6	4～10							4	
ワスレナグサ	苗	3～4					5～8	5～8							5	

ポイントQ&A

Q：来訪者をもてなして友好を深めたいのですが、何度話しかけても家に招待することができません。どうすれば家に招待できますか？
A、来訪者を家に呼ぶには、あらかじめ「お菓子」を用意しておくのがポイント。「お菓子」はおばあちゃんが作ってくれるもののほかに、ストロベリーなど収穫したものを加工して自分で作ることも可能です。

ガレリアンズ

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

超能力にドラッグ、そしてコンピュータによる支配といったダークな設定と、真っ赤な血を噴いて人が死ぬといったグロテスクな描写がたまりません。今回攻略するステージCでも、かなりキテるシーンが続々と登場するので、心臓の弱い人は心してかかりましょう。いろいろな意味でステージCは"シビア"です!!　（野村一真）

とにかく進むべきルートが複雑な『ガレリアンズ』。今回は、ストーリー的に大きく盛り上がる中盤のステージCを攻略するぞ!!

発売中 AVG	▶¥6,800(CD3枚組) ▶アスキー
	▶MC(1ブロック)

STAGE-C「バビロンホテル」完全チャート攻略!!

今回はステージCをクリアするための最短ルートをチャート＆マップで攻略。ステージCは各部屋を行き来することが多いので、常に自分の位置を確認して、今どこにいるのかを見失わないようにしながら進んでいくようにしよう。また、チャート内の「M＝〜」という表記は、そのポイントでのムービーの有無を示している。クリアするうえで欠かせないムービーもあるので見落としのないように。ちなみに、このステージは難しいため、セーブ回数が多くなると思うが、肝心のセーブポイントは、ホテル1階にしかないぞ。

必見!! これだけは知っておきたい2つのテクニック

1●ゲージのため方は敵との距離で変えていく

ステージCの敵は、素早い動きで攻撃してくるので、こちらもゲージをMAXまでためてから攻撃していては対応できない。そこで必要となってくるのが、以下のテクニック。ゲージをほんの少しだけためて、敵が攻撃してくる直前に攻撃を当てる。これを繰り返し、敵がダウンしたところで初めてゲージをMAXまでため、起き上がった直後に最大ダメージの攻撃をお見舞いするのだ。ただし、複数の敵がいる場合には、リオンをショート状態（超能力暴走状態）にしておいて、敵を一掃するのが有効な場合もある。

2●起き上がるタイミングを状況によって変える

ダウン状態からリオンを起き上がらせる場合、⊗ボタンを連打することで、起き上がるまでの時間を変更可能。⊗ボタンを押さずにいれば、自然に立ち上がるまでの時間が長く、逆に⊗ボタンを連打すればすぐさま起き上がるのだ。ダウン状態の間は、敵の攻撃を受けないので、状況に合わせて起き上がるようにしよう。

STAGE C バビロンホテル

ステージCは、1階〜3階のバビロンホテル内が舞台となるため、構造的には複雑ではない。目指すは、このステージのボス・リタが待つ、別棟1階レストランだ!!

ステージA、Bと違い、このステージCでは、同じ部屋に何度も訪れることが必要になる。そのとき、前は何もなかったのに、再び訪れると部屋の中に敵がいるといった状況が多々ある。また、部屋に入った途端、強制的にムービーが発生し、部屋の中を調べられなくなる場合もある。ほとんどの部屋に薬が隠されているので、敵はすべて倒し、どこにどの薬があったか覚えておくようにしよう。

Q：ステージCのボス・リタが倒せないんですが…

A：リタ戦の秘訣は、チャート31で述べた通り、逃げ回るしかない。リタが地上に降りてくるのを予測してゲージをためることも重要だ。このとき、MAXまでゲージがたまっていなくても、必ず攻撃してしまおう。リタの念動力による攻撃を受けそうな場合は、あえて攻撃しないでチャンスをうかがうことも大切だ。

To Heart

PS I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

メインキャラ攻略最終回。絶大な人気を誇るマルチのシナリオを含め、3人の攻略はこれでバッチリ! Vol.115の付録を見逃した人も、これでひと安心!?

お久しぶりです。しばらく間が空いてしまいましたが、「To Heart」攻略編の第4弾をお届けします。とりあえず今回で、メインキャラの攻略はおしまい。まぁ……まだ、隠れキャラが2人残っているのですが……。みなさまのリクエスト次第では、次回あたりに攻略するかもしれません。（袋）

発売中 AVG	▶¥6,800(CD2枚組) ▶アクアプラス
	▶MC:1ブロック DS(AC非対応)

メインキャラ中、残り3人のワンポイント攻略を一挙掲載!

発売からも早や半年…。すでにお久しぶりの感じを漂わせつつ、全キャラコンプリートを目指す「To Heart」攻略！ その続編をお届けしよう。今回は、芹香、マルチ、葵の3人を対象にシナリオのワンポイント攻略をしていくぞ。彼女たちにもレアなイベントやCGがあるので、コンプリートを目指す人はぜひ参考にしてほしい。また、彼女たちは、ゲームの基本攻略となる「登場するシーンでキチンと会話をしていればOK」なお手軽キャラ。「To Heart」はまだ未プレイ、という人にもぜひオススメしたい3人組だ。今まで食わず嫌いだった人も、この機会にぜひ"触れて"みてはいかが？

◀特に今回の3人はクリアが簡単なので、初めてプレイする人にも最適

◀芹香と葵のシナリオは、ある隠れキャラ出現の条件にもなっているぞ

無口なお嬢さまとの運命のラブ・ロマンス!?

芹香は登場が比較的早いキャラだが、3月中旬～4月中旬に登場しないため、実際に会える回数は少ない。序盤のうちに好感度を稼いでおかないと、後半になってから挽回するのは難しくなるぞ。また、芹香の場合、選択後の反応がほかのキャラと比べてわかりにくい(芹香が好きな人には判別できるらしいが)ことが多い。選択肢の傾向としては、芹香や芹香のしていることに積極的に興味を示すようにしよう。また、右のポイント以外で覚えておきたい点は、PS版オリジナルのデートイベント(4月29日)。クリアには直接関係ないものの、芹香の水着姿のCGが見られる（達成率にプラスされる）ぞ。29日にある彼女からの誘いの電話には、「ひま、ひま、超ひま。」と答えればOK。

来栖川 芹香

POINT 1 第一関門!! 深夜の降霊会に必ず参加すること

日付固定のイベント、4月1日【深夜の降霊会】&4月8日の【降霊会その後】。両イベントは、4月1日までに一定の好感度を稼いでいないと発生しない。特に【～その後】イベントのほうは非常に好感度上昇値が高く、発生させないと事実上クリアは不可。3月中の芹香との出会い（計6回）は、必ずこなそう。

◀事実上、クリア必須のイベントとなる

POINT 2 日付固定のホレ薬イベントに注意しよう!

4月30日にも日付固定の【ホレ薬を頼む】イベントがあるが、これも好感度が低いと発生しない（【芹香の子供時代】のイベントを見ていることが前提）。このイベントは、エンディングへとつながる重要なものなので、4月30日に何も起こらないようならば、素直に（芹香攻略は）やり直したほうがいいぞ。

◀エンディングへの布石となるイベント

POINT 3 エンディングに向けての最終チェック

POINT 1&POINT 2のイベントを見ておけば、クリアはほぼ確定。ただ、5月2日に発生する【ホレ薬の完成】で、「こたえるぜ！」を選ばないと経緯に関係なくバッド確定となるので注意。また、好感度に不安がある人は、回数イベント【雨雲召喚】で、「行く」→「いいや、待ってみよう」と選んでダメ押しだ。

◀このイベントで、最後のダメ押しを!

人間よりも人間らしいロボットの夢をかなえよう

マルチは新入生ということで、浩之が2年に上がった4月以降の登場となる。必要好感度も低く、クリアするだけなら全キャラ中で一番簡単なキャラと言える。ただ、レミィと同時攻略していると、4月20日のラストイベントでかち合う場合（もちろんマルチを選ぼう）もある。なるべく単体で攻略するのがいいが、逆にメッセージのバリエーションを楽しみたい人は、お試しあれ。

▲掃除を手伝ってあげよう。

POINT 1 期間は1週間! とにかく会いまくろう

マルチは、4月12日～4月20日までの1週間しか登場しない期間限定キャラ。ただ、上記の日すべてに会って会話さえしていれば、クリア必須イベントも自動的に発生するぞ。あとは、4月20日のマルチからの電話に「おう、来い」と答えればOK。

▲微妙に違うのに気づいたかな？

POINT 2 実は選択肢で絵が違ってくる?

マルチとエアホッケーで遊ぶ回数イベント【マルチとゲーセンへ】。実はここで表示されるCGは、直前の選択肢で変化（「本気」&「普通」と「手加減」の2種類）し、CG達成率にも影響するぞ。ちなみに、好感度上昇値は「手加減」が一番高い。

HMX-12 マルチ

努力・根性・熱血! 3拍子そろった格闘娘

葵も新入生組の1人で、登場はマルチより少し早い4月10日。ほかのキャラと比べて基本的に居場所と出現曜日（火、木、金、土にクラブに参加）が固定されているので、スケジュールも組み立てやすい。攻略のほうもマルチと似ていて、とにかくクラブに出まくってさえいれば、まず大丈夫。POINT 1にもあるように、最初と最後の選択肢にだけ注意しつつ、効率よくクリアしよう。

松原 葵

POINT 1 登場させない、なんて失敗をしないように!

初登場の4月10日は、「でも、やっぱり～」→「まあ、見学くらいなら」と選ばないと、その後、葵は出現しなくなり攻略は不可なのでご注意。また、4月28日の【葵の質問】イベントでも、「ずっと続ける」と答えないと、バッド確定となるのだ！

▲ここで失敗すると、攻略不可能！

POINT 2 レアなイベントで好感度を稼ごう

最初に、月・水はクラブを休むと書いたが、実はこれらの休みの日もクラブに4回行くと【神社の掃除】イベント（3回目までは空振り）が発生。クリアには直接関係ないが、ここで「葵ちゃんと大接近～」を選ぶと、好感度が大きく稼げてお得！

▲クラブの休みにも訪れよう

ウラワザデータベース

今月から期待の新作がめじろ押し。ということは、ネタがいっぱい届いて、みなさんの懐も潤って、担当の私も楽ができるとか……世の中そんなに甘くない。

Ver.11.8

LV50 プレイスタジアム4　不滅の大リーグボール

★隠しコマンド×5

「巨人の星」モードなど、意表をつく演出で楽しませてくれる『プレイスタジアム4』のうれしい小ネタをご紹介。①ビーチスタジアム：各モード共通。球場選択画面時に２Ｐ側で⊗、◎、◬、▢と入力。②ステーション４球場：ホームランレースの球場選択画面時に、２Ｐ側で▢、◬、◎、⊗と入力。③ピッチングマシン：トレーニングモードの打撃練習中にスでポーズして、「投手・右／左」にカーソルを合わせたら、L1＋R1を押しながら▢を入力。④オールドボーイズのチーム名とユニフォーム使用：チームエディットのチーム選択画面時に、２Ｐ側で⊗、◎、◬、▢と入力。⑤オールドボーイズ使用：ホームランレースのＩＰチーム選択画面時に、２Ｐ側で⊗、◎、◬、▢と入力。

▶「ステーション４」って、宇宙ステーション!?　ホームランの打球は衛星軌道へ……。

LV50 ペルソナ２　罪

★占い結果は永遠に……

人気ＲＰＧの続編『ペルソナ２　罪』の、小ワザをお教えしよう。これは、以前に本誌攻略記事で紹介した占いネタの応用編。港南区にある珠閒瑠ジプシーでは、１回3000円で占いをしてくれる。この結果次第で、一定時間交渉能力が上がったり、獲得経験値やお金が倍増することがある（もちろん、逆の結果もあり得る）。そこで、思い通りの結果が得られたら、以降20分以内にセーブしよう。このデータを再びロードすると、時間経過がリセットされて、占いの効果がさらに20分程度継続される。そして、20分経過したら……。以上の操作を繰り返せば、占いの効果を持続できてしまうのだ！

▲3000円も払って占ってもらった結果は……経験値倍増！　この効果がずっと続けば……。

◀データをロードし直すと、おや？　どうやら効果は続くらしい。

編集部情報 ダンスダンスレボリューション 2nd ReMIX

★隠しモード

アーケードではTKバージョンが話題を呼んでいる『DDR』シリーズ。今回は「2nd　ReMIX」の隠しモードを一挙紹介。まずは曲選択画面で㋚を押して画面左下に隠しウインドウを表示させる。ここで以下のコマンドを入力しよう。①HIDDEN（矢印が途中で消える）：✚上、下、上、下、上、下、上、下。②LEFT（矢印が左90度に回転）：✚左、左、左、左、左、左、左、左。③RIGHT（矢印が右90度に回転）：✚右、右、右、右、右、右、右、右。④MIRROR（矢印の上下左右が反転）：✚左、右、左、右、左、右、左、右。⑤SHUFFLE（矢印がランダム）：✚上、下、左、右、下、上、右、左。⑥LITTLE（矢印が４分のみ）：✚左、下、右、下、左、下、右、下、上。これらのコマンドは３つまで併用可能で、✚キー左右でモードを選択できる。また、各モードのラストステージ直前でＳもしくはＳＳランクを取れば、隠し曲が出現するぞ。自宅で鍛えてアーケードデビューを目指せ!?

▲…と思いきや、危険すぎ。途中で矢印消えるは、鬼のようなテンポで流れていくはで、ギブアップ！　初心者には刺激が強すぎますぅ！

◀画面左のウインドウが隠しモードの入口。６種類のモードのほかに、難易度も設定できるのだ。普通のプレイに飽きた人は、危険な世界(?)をのぞいてみよう。

LV20 探偵　神宮寺三郎　アーリーコレクション

★ミニゲーム＋α

ファミコンで発表されたシリーズ４作品を収録した、ファン必携のコレクターズアイテム『探偵　神宮寺三郎　アーリーコレクション』の小ネタを紹介しよう。このゲームには神宮寺ＴＯＰＩＣＳというモードが用意され、そこでは所持しているタバコと引き替えに、キャラクターのプロフィールを見ることができる。本来ならタバコはゲーム中に入手しなければならないが、ＴＯＰＩＣＳ閲覧中に２Ｐ側でL2＋㋚を入力すると、いくらでもタバコを増やすことができるのだ!!

◀何回か画面を切り替えると、おや？

また、右下にあるパネルは、一定確率で16パズルのミニゲームに変化。このパズルでは、持っているタバコをかけて、制限時間内にクリアするとさらにタバコが増えるのだ。

◀コレさえ解けば、タバコが増えるっス！（コマンド使えばガンガン増えるッス!!）

編集部情報 STAR IXIOM（スターイクシオン）

★超兵器増殖!!

ナムコの３ＤＳＴＧシリーズ最新作『スターイクシオン』から、お得な情報をキャッチ！　これは、ゲーム中トップクラスの超兵器フォトンが補充されるというモノだ。ただし、「コンクエストモード」限定で、そのうえ発生率は50％という条件付き。方法は簡単で、ＭＡＰ上の惑星のどこかに８発のフォトンが用意されて、通常のエネルギー補給と共に装填される。ただし、どこの惑星に用意されているかを知る術はない。ひたすら運任せのウラワザ（隠し要素？）だが、確認してみて損はないだろう。

▶超長距離から敵船団をせん滅できる文字通り必殺兵器を再チャージ！

LV20 ふぃんがあ☆ふらっしんぐ

★ラウンドセレクト

グー、チョキ、パー３種類の攻撃を駆使して、じゃんけんの要領で敵を倒すほのぼのＡＣＴ『ふぃんがあ☆ふらっしんぐ』に、ラウンドセレクトコマンドが見つかったぞ。まず、ＶＳ以外で好みのモードを選んだらラウンドセレクト画面に移る。ここでL1、R1の交互入力を５回繰り返す。さらに、✚左、右を交互に５回ずつ、最後にL2、R2を交互に５回ずつ入力すればＯＫ。コマンドが成功するとＳＥが鳴って、ラウンド10まで選択できるのだ。難易度はかなりのモノなので、注意しよう。

◀普通ラウンド５までしか選べないけれど、これで一気にラウンド10まで楽しめるぞ。

編集部情報 バーガーバーガー２

★便利な確認コマンド

バーガーチェーンの経営が楽しめる『バーガーバーガー２』に、うれしい小ワザが見つかったぞ。このゲームの醍醐味は、バリエーション豊富な素材を使った、オリジナルバーガー作成にある。ときにはおよそ食用とは思えないような代物もできあがるが、それもまた一興。作成したバーガーは、いずれ客の舌によって評価が下される。しかし、タイトル画面でニューゲームかコンティニューに合わせて✚左、左、左、右、右、右、◎と入力すると、厨房の中でバーガーの評価を聞くことができるのだ。ただし、オプション画面で「アドバイスを聞かない」に設定すると評価が聞けなくなってしまうので要注意！

◀この画面でコマンド入力。ただし、成功してもＳＥなどは鳴らないぞ。

▲結局制作費はかかるモノの、お客に醜態をさらさずに済むのだ。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、ＦＡＸでの投稿もＯＫ！

豪華賞品

レベル	賞　品
100	￥12,000分の商品券
80	￥ 8,000分の商品券
50	￥ 6,500分の商品券
20	￥ 4,500分の商品券
0	￥ 2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
（株）メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係

FAX
03-5281-5232
（24時間受け付け中！）

今月の採用者：LV50（２名）／神奈川県　城山景太くん、宮城県　小金井一くん。LV20（２名）／東京都　前田理彦くん、愛知県　笹木玲二くん。

ドラゴンクエスト・キャラクターズ

トルネコの大冒険2

不思議のダンジョン はじめて物語

第1作目発売からはや6年。『不思議のダンジョン』シリーズの正当な後継作品が、いよいよPSにやってくる！　果たして、ロムカセットを使用しないPSで、あのとき感じた興奮は味わえるのか!?　気になる新要素とシステムの基本をチェックして、シリーズ最新作の真の魅力に大接近してみよう!!

▲ダンジョンに出現するアイテムの種類のかたよりを利用すれば、欲しいアイテムを簡単に手に入れることもできます。

ヒゲの親父が主人公のRPGってめずらしいよね！　大活躍だし！

その1　+30

●本当に！　止められない止まらない!!

『トルネコの大冒険２』（以下『２』）は、『不思議のダンジョン』シリーズの最新作です。知らない人のために説明すると、このシリーズは「ダンジョンに入るたびにレベル１からスタートする」「ダンジョンは入るたびに変化する」「ダンジョン内で死亡するとアイテムはすべてなくなる」「オートセーブなのでやり直し不可」といったシステムが人気のＲＰＧ。死んだらすべてが台無しになるのですが、そのドキドキ感がたまらないと多くの根強いファンに支えられています。記念すべき一作目は、'93年にＳＦＣで発売された『トルネコの大冒険』（以下『１』）。以降ＳＦＣ版で『風来のシレン』（以下『シレン』）が、ＧＢで『風来のシレンＧＢ』（以下『シレンＧＢ』）が発売され、これらの作品はいずれも大ヒットを収めています。

最新作『２』は一作目の続編にあたるもので、国中が「不思議のダンジョン」化した事件を解決するために、主人公のトルネコがいくつものダンジョンに挑戦するというストーリーです。「不思議のダンジョン」化したダンジョンがいくつも登場しますが、最初に挑戦する７つのダンジョンはチュートリアルの役割を持っているのが特徴です。ダンジョンには出現するアイテムなどにそれぞれ特徴があり、ダンジョンごとにアイテムの使い方といった"基本"を少しずつ覚えることができます。初心者でも安心してプレイできるので、未体験の人もぜひ止められない快感を体験してみてください。

▲合成には合成の壺か合成屋を使います。合成の壺は杖も合成できますが、これは同じ種類の杖の使用回数を合計するだけです。

ヒゲの親父が主人公のRPGってめずらしいよね! その2 大活躍だし! +30

●商売人にとってはアイテムは命です!

『不思議のダンジョン』シリーズでは、アイテムの使い方がとても重要となります。大きく分けて武器・盾・指輪・杖・矢・草(種)・巻物・パンの8種類があり、ダンジョン内にランダムで出現するのですが、これを冒険中にうまく活用できるかどうかがクリアのカギとなっています。種類は回を重ねるごとに増えていき、『2』ではその数はなんと『1』の約2倍! これまでシリーズをやり込んだ人も、新鮮な気持ちでプレイできるでしょう。

アイテムで忘れてはいけないのが、アイテム合成の要素です。これは『シレン』で初登場したシステムで、複数の武器もしくは盾を掛け合わせて、両方の特殊効果を合わせ持つ武器や盾を誕生させるというもの。『2』には人形系モンスターに強い「ドールクラッシャー」、モンスターの魔法攻撃をすべてシャットアウトしてくれる「魔法の盾」といった特殊能力を持つ武器&盾が数多く登場します。どれも攻撃力や防御力が低く、攻撃力の高い武器と合成させたときに真価を発揮するアイテムと言えます。こういった合成専用とも思えるアイテムが数多く用意されているのも、『2』の大きな魅力と言えるでしょう。ちなみに、合成ではベースにした武器や盾の攻撃力&防御力が、合成後に誕生するアイテムの攻撃力&防御力となります。ですから、ベースにする武器&盾はなるべく最強クラスのものを使いましょう。武器では「正義のそろばん」、盾は「オーガシールド」をベースにするのがオススメです。

▲特殊効果を持つ武器や盾は、ダンジョン内のお店で手にはいることが多い。でも、値段はかなり高いですよ……。

ヒゲの親父が主人公のRPGってめずらしいよね!大活躍だし! その3 +30

●勝利は、接近と合成した武器&盾にあり!

ダンジョン内はターン制で時間が進む仕組みになっていて、自分が行動すると敵も行動してきます。敵に直接攻撃する場合は、敵と隣り合っていなければなりませんが、自分のターンで敵と隣り合ってはいけません。自分の行動した次は敵のターンなので、敵に先制攻撃されてしまうからです。逆に敵のターンで敵がこちらに寄ってくるのを待てば、こちらが先制攻撃することができます。ムダにダメージを受けないためにも、かならず先制攻撃ができるように行動しましょう。たとえば、
①敵が1マス離れていたら、攻撃を空振りして敵が近づくのを待つ。
②敵が2マス離れていたら、自分から1マス接近する(敵も1マス近づくので隣り合う)。
というように行動するのがコツです。

強い武器と盾を使うのも、戦闘を楽に進めていくためには重要なことです。強い武器や盾とは、いくつもの特殊効果を合わせ持ったもののこと。悪魔系にもドラゴン系にも強い武器、錆びない、盗まれない、爆発のダメージが効きにくい盾というようなアイテムを装備していれば、あっさりとゲームクリアできる可能性もあります。もちろん、こんなステキな武器や盾は合成でしか手に入れることはできません。

なお、せっかく武器や盾を順調に合成していっても、死亡してしまえば台無しです。特殊効果を持つ武器や盾を手に入れたら倉庫に保管しておき、合成屋などを使って地上で合成する方法がオススメです。

トルネコの大冒険2 はじめて物語

▲隠しダンジョンはたくさんあり、クリア後も何度でも楽しめます。特に、まだ詳しくは言えないけど転職の要素が……。

ヒゲの親父が主人公のRPGってめずらしいよね! その4 大活躍だし! +30

●ドキドキ感はなくなったけど……

ＳＦＣやＧＢのように媒体がロムカセットではないので、『２』ではオートセーブ方式は取られていません。ダンジョン内にある中断ポイントで「中断」（簡易セーブ的な役割があります）するか、自宅に戻ってセーブすれば、記録が残せるシステムになっているのです。裏を返せば、この２つの行動さえ取らなければ、セーブした時点から何度でもやり直すことができるということ。しかも、手間さえ惜しまなければセーブデータのコピーも可能なのです。シリーズの伝統とも言える「死んだら台無し」のドキドキ感は、薄くなっているかもしれません。しかし、その代わりなのか、合成の要素の追加とアイテムの種類の大増量のおかげで、「アイテムを合成して強い武器＆盾を作り出す」、「アイテム収集」というお楽しみ要素はより濃くなっています。

以上のことから、『２』はこれまでのシリーズとは違ったゲーム性で遊べるものと言えるでしょう。ＳＦＣの頃の『不思議のダンジョン』を期待する昔からのファンのなかには、多少違和感を覚える人もいるかもしれません。しかし、そういったところは媒体がＣＤロムである以上避けては通れない問題で、この問題を抱えつつも『２』はハマれるゲームに仕上がっていると思います。

システム的には、不具合、不都合いっさいなし。読み込みもたいへん早いです。隠しダンジョンなどのオマケ要素もたっぷり用意されていますから、今回も止められない人を大量発生させるのは間違いないでしょう。

おいしくてみるみるつよくなる(DS非対応)
ぬりえの時間

左ん
プロフィール

グラフィッカー、ドット絵師、マウス使いなどいろいろな肩書きを持ちつつ水色時代を駆け抜けた昭和の乙女。過去にどうしようもない痩せ方をした経験があるそうですよ。

イラスト/左ん

COLUMNS OF 電撃コラムス DENGEKI

ゲーム業界の5人の偉人さんがこっそりイイことを教えてくれる電撃コラムス。今回もイイ話しが満載なのです。

★だけど 人間は中身です

ゲームメーカーに就職すると太ってしまうのか、太っている人がゲームメーカーに集まってしまうのか。彼等のお肉を全部1カ所に集めたら、一体どれくらいなのカナ〜などと考えてしまうほどに、ゲーム業界はお肉王国なんです。そんなワケで、今回はダイエットのお話です。

まず、太った原因が「仕事や職場にある」とお考えの方は、今スグ会社を辞めてしまいましょう！　収入がなくなれば、必然的に「食」関係に危機がやってきます。1パックの納豆を3食に分け、コンビニの一番安いサラダのキャベツ部分を味噌汁に、その他の部分をオカズにしたら、立派なダイエットメニューの出来あがりです。ただし、そんなあなたを心配するあまりご両親の方が先に痩せてしまいそうなので、ここはやはり職に就きましょう。

そこでオススメなのがエステティックサロンです。エステに通って痩せるとなると莫大なお金が必要になりますが、エステに就職することによってお給料をもらいながら痩せることができるのです。どうも、お客サンの脂肪をしぼりだすのがモノスゴク運動になるようで、お客サンより自分の方がみるみる痩せていきます。と、元エステティシャンのSちゃんが言っていたのでタブン本当です。同じエステティシャンでも「ムダ毛処理班」の方にまわされると、目が疲れるだけでちっとも痩せられませんけど。

痩せるために転職までする、というのはヤリスギですが、Sちゃんが言うには「とにかく摂ったカロリーを消費すること」がすべてなのだそうです。つまり、運動量の少ない人は、あらかじめ摂るカロリーを抑えておかなければなりません。いつも座りっぱなしのゲーム開発者が、甘いものを片手に仕事しちゃダメだったんですね。だけど、週に1度ケーキを1つ食べたところで、ダイエットにはほとんど影響がないのだそうです。お菓子を完全に断ってストレスを溜め続ける方がかえってよくないから、というのがその理由ですが、ウ〜ンこれはちょっとイイ話ですナ！

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓眞 近況 今、旅先でこれを書いています。〆切を完全に1週間勘違いしていてあせりまくり…。果たして間に合うのだろうか?←なんとか間に合いました(編集部)。

★メーカーのイメージというもの・後編

さて、前回はメーカーのイメージというのは、成り立ちえないように見えて、実はある程度は成り立つという話を書いた。そんな中で「スクウェアのイメージ」は、一般的には常に大作(主にRPG)を作る安定度の高いメーカーということになっていると思う。だが、実際にスクウェアが発売してくるタイトルは、仮にシリーズものであろうと、昔のどんなに好評だったシステム、ストーリーも惜しげもなく投げ捨てて、新しいものを作ってしまうという、ある意味極めてリスキーなゲームの作られ方を、常にしているのではないだろうか……と書いたところで、字数が尽きたわけだ。

では、なぜスクウェアはそうなのか? 1つには、前回書いた「ゲーム業界は人の動きが激しい」ということと関係がある。如何にスクウェアとはいえ、その通例から外れることはないし、ついでに言うなら、ゲーム作りというヤツは、スタッフの疲労・消耗が極めて激しいので、会社を辞めてしまうということはなくとも内部的には開発チームのメンバー自体は激しく入れ替わっていたりするのだろう。それがそのまま、すべてを投げ捨てて中身が激しく変わる理由の1つとも思われる。

もう1つ考えられる理由は、スクウェアというメーカーが、実はパソコンゲーム出身の非常に古いメーカーであるということだ。もともとスクウェアは、パソコンの、それも非常に古い8801(NECが発売した、現在の98シリーズの3世代前のパソコン。全盛期は15年近く前になる)のアドベンチャーゲームを作っていたメーカーで、それがファミコン全盛期にディスクシステムからコンシューマに参入してきた(『ブラスティー』などがその代表作ではないだろうか? とか書くと、当時を知る人からいろいろ異論反論があるかもしれないが・苦笑)。

当時のゲーム業界は、メモリもCPUの速度もなかったのに加えて、ユーザーも技術的なことをよく理解していた。例えば「秒間何コマのアニメーション」とか「驚異の圧縮! ディスク2枚で絵が何枚入っている」とか「グラフィックを1秒で展開できる」(当時のマシンは非常に速度が遅く、1枚の絵を圧縮すると描画するのに何秒もかかったりしたのだ)というようなことが、そのまま「売り」になる世界だったのだ。つまり、言い換えれば、技術それ自体を目標にし、使いこなすことをおもしろがる傾向みたいなものが、はっきりと当時のゲーム業界には(メーカーにもユーザーにも)あったわけだ。

そう思って見ると、スクウェアはその極端な例だとしても、コーエー(当時・光栄)、システムソフト、リバーヒルソフトなどの8801時代から続いている古いメーカー(そして今もパソコンソフトを作っていたりする)は、多かれ少なかれ新しい技術や新しいアイデアを重視する傾向が強い、というのはなんとなくわかると思う。そう考えればスクウェアの「どんなに好評だったものも惜しげもなく投げ捨てて、新しいものを作ってしまう」という姿勢も(ついでに言うと、コーエーの次世代PSソフト『決戦』の発表が早かったのも)納得がいくだろう。実際、『FFVII』と『VIII』とはまったく違うゲームだが、ムービーを背景にして画像を動かす技術、ロードをユーザーに感じさせないようにうまく処理する技術、PSでワールドマップをポリゴンで見せる技術といった、ゲーム全般にかかわる「技術」は、実は連綿と途切れることなくつながっていて、技術者の観点からのみ見ると『VII』と『VIII』は、やっぱり1つのシリーズものであるともいえるのだ。

この技術者の観点に立つと、何故スクウェアがPSに参入したのか、という理由もなんとなくわかる(むろんビジネス上の理由もあるだろうが)。PSが発売された94年当時、SFCは技術的にも商業的にも限界を迎えていた。ここに、新しい市場としてあったのが、PSとSS。これは発売当初はほぼ同じ台数が普及し、ほぼ同じソフトの売り上げがあり、乱暴にいってしまえばどちらに参入してもおかしくはなかったハズだ。また、SFCの後継であるはずのN64も一応とはいえ見えていたし、どちらにも参入せずにN64を待つという選択肢も当然あったハズだ。

ところが、まずN64はROMカセットを採用している。技術者的には、これはたまらない。ROMカセットは確かにお手軽で扱い易いというメリットはあっても、CDと比べて、あまりに容量が少なく、それはすなわち技術者の発想としては「切り捨てなければならないものが多すぎる」というふうに考えてしまえるのだ。しかも「大容量」を謳う64DD(ようやく全貌が見えてきたが)も、書き換えができるというおもしろさはあっても、1枚で70MBほどの容量しかない(CDの約10分の1だ)。これでは技術者としては楽しくない。となると、自然とCDを選択せざるを得ず、PSかSSかということになるのだが、SSは「従来のSFCやメガドライブといったゲームマシンの延長上にある、究極の2Dマシン的な設計」で、対するPSは「なんでも3Dでやってしまいましょうという、まるで当時のワークステーションをスペックダウンしたような設計」だった。この2つのどちらが技術者にとって興味津々か……と言われれば、これは言うまでもなくPSの方がおもしろい。ビジネスを抜きにして考えていいのなら、技術者は、絶対になんだか新しい設計思想を持っているPSを選ぶに決まっているわけなのだ。

このように、僕は、スクウェアがPSに参入を決定したのは、むろんビジネスもあったのだろうが、技術的に見たときのPSの「ワケのわからない飛び方」(笑)に引かれたという部分はかなり大きかったのではないだろうか、などと思っているわけだ。

と、まぁそんなワケで、そろそろわかってきたと思うが、スクウェアは善くも悪くも、『FFVII』で作られた一般的なイメージ=大作メーカーで外さないとは、単純に違っていて、どれだけ受けた前作のアイデアも「やり尽くした」と思ったら、平気で投げ捨ててしまうし、おもしろいと思ったら、どれだけラジカルで一般的とは思えないアイデアでも平気で採り入れてしまってゲームを作る、実はものすごく尖ったメーカーなのだ。

となると「ちょっと待ってくれ」と思う人も多いかもしれない。前作のおもしろさを期待して買ったら、全然違うものを食べてしまいました……というのは、困る面があるのもわかる。

でも、だ。僕は、前作が好評だったからと言って前作の改良型、いわゆるそのままの続編を出し続けてくるメーカーより、どちらかというと常に新しいアイデアにチャレンジするメーカーの方がおもしろいと思っている(余談になるが、アーケードの格闘などが前作の改良になるのは、その理由もわかる。覚えたコマンドが全然使えなくなっていたら、それはどれだけ名前が同じでも「違うゲーム」になってしまうのは間違いナシなわけだ。これでは、お客が離れてしまう危険性が大きすぎる)。だから、みんなも「スクウェアは、とんでもないお金をかけて、とんでもない実験作品を作ってくれるメーカーだ」と思ってみてはどうだろう(笑)。今までとはちょっと違う楽しみが、スクウェアのソフトをプレイするときに追加されるはずだ。

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち

よしきくりん
プロフィール
『ときメモ』優美役でおなじみのキュートボイスアクター。ドライビングテクニックはB級ライセンスを持つほどの腕前。今回のゲームレポートは『DDR』の第2弾です。

★外国旅気分満喫のクルージング花火大会

暦の上ではすっかり秋だというのに、まだまだ残暑が厳しい毎日ですね。夕暮れ時の木立から鳴り響くヒグラシの音色が私のアルファ波を呼び起こしてくれちゃいます。夏大好きな私としてはもうしばらく暑い日が続いてくれるといいなぁと思っていますけどね！

今夏一番と言われる猛暑の記録を更新したとある夏の日、TV番組のスタッフとゴルフに行って来ました。前日から近くの温泉場に泊まり、優に250ヤードはあるゴルフの打ちっぱなしにバッティングセンター、夜はカラオケとすっかりお遊びモードを堪能。前日の疲れも何のその。炎天下の中、ゴルフは燃えましたよ！　このところ着実に目覚ましい進歩を遂げている〝くりんゴルフ〟。キャディさんも驚くほどのティーショット。ウッドもアイアンも調子がグゥ～なのであります。おかげでベストスコアを叩きだせました。この感覚を忘れずにまた日夜、練習、練習。そして、これからも数多くのグリーンを回りたいです。

炎天下の中のスポーツも最高だけど、たまには芸術鑑賞もということで新宿三越美術館で開催されていた「ダリ展」に足を運びました。シュルレアリスムの代表とされる「サルバドール・ダリ」。わずか10才のときに描いたとされる絵画にはすでに天才の兆しがうかがわれます。「ダリ」というと一番に思い出すのが、ゆがんだ時計と鋭い目の描写。しかし多くの作品の中には印象派のような風景画や水墨画のようなタッチのものまであり、その芸術の巾の広さには驚かされました。「芸術って何でもアリなんだなぁ」と感じましたよ。

さぁ、今回のゲームレポートは前回に引き続き『ダンスダンスレボリューション』の第2弾です。我が家の諸事上でダウンしていたクーラーも復活し、ナイスなコンディションの中、ダンスダンスしています。そしてもちろん今回は専用コントローラで初プレイ。かなり良い汗かいてます。やっぱり『DDR』は思う存分足を使って踊ることに醍醐味があることを実感。でも私はまだまだ「EASY」モードレベルですけどね……。これでも結構大変よん。それにしても人気ゲームだけにアーケードで激しく踊っている人も多いけどみんなレベル高いよね。やっぱり家で練習しているのでしょうか？　私はアーケードデビューするにはもう少し時間がかかりそうだわねぇ……。でも学生時代は体操部やダンス部に所属していたので、私踊ることは好きなのよね。まっ、くれぐれもご近所迷惑にならない程度に楽しみましょうね。

イラスト／よしきくりん

シリコンバレー在住・ナベP殿下が贈る

西海岸電脳遊戯事情

ナベP殿下
近　況
2台目の車としてMAZDA miata(日本名：ロードスター)を購入。ホントはいずれアメリカでも発売予定のホンダ S2000を狙ってたんだけど、待ち切れませんでした。

★なぜか流行らないゲームセンター

アメリカではゲームセンターをあまり見かけないことに最近気が付きました。あることはあるけど、観光地的な場所か、大きなショッピングセンターみたいなところにたまにあるだけです。数が少ないから、ちょっと気楽に立ち寄るという感じにはならないし、一般の人々にはかなりなじみの薄い場所です。もともとゲームセンターは、アメリカが発祥の地であるのに、この衰退ぶりはちょっとさびしいですね。今回はこの話題について。

身近なアーケードゲーム機といえば、映画館にはかなりの割合で、ゲームコーナーがあります。残念ながら新しいゲーム機はまずないし、整備状態は最悪の一歩手前位の状況で3台に1台の割で、たいてい人気の高い機械が故障しています。映画の時間待ちにちょっとゲームでもという感じでやってきた人も、古いゲームばかりでおまけに故障が多くては腰が引けてしまいます。料金はだいたい50セントから1ドルくらいのようで、ゲームは、対戦格闘、ガンSTG、ACTが中心です。

そういえば、こっちのアーケード用のジョイスティックは、日本のような短い棒に丸い握りというタイプとは違って、長い棒の先に車のシフトノブをさらに縦長にしたような握りが付いています。

それにしても、たしか数年前に、ナムコ、セガが相次いで、アメリカでのゲームセンター事業をチェーン展開していくと言っていたのに、うまくいっている気配が感じられないのは、なぜなのでしょうか。例えば、日本にある大型の洗練されたゲームセンターをこっちのダウンタウンのいい場所に置いたらどうでしょう。前にちらっと書いたサンフランシスコのメトリオンはダウンタウンにあり、オリジナルのゲームが数種類できるゲームセンターのようなものもあります。まさにそのケースなのですが、普通のひとはゲームを5、6回プレイするなら、そのお金で映画を見てしまうでしょう。あるいは、外でもっと体を使う遊びをするかもしれません。日米では基本的にどの娯楽にどのくらい時間とお金をかけるか、というような娯楽の分布図がかなり違うのではないでしょうか。日本のとくに若い世代がTVゲームやゲームセンター、ほかのオタク系文化に費やしている時間とお金は突出して高いでしょう。

で、この理論が正しければ、映画の料金が高いのも、日本のゲーム系文化の発展に一役買っているという事になるんだけど……。

イラスト／山師

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界大人の話

鎌田重昭 プロフィール　フリーの業界事情通の方で、現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★ネットワークとゲーム

いやあ、８月も後半になって、やっと夏休みが取れました。といっても４日間だけでしたけど。それでもここ３カ月あまり日祭日も満足に休めなかったことを考えると、快挙といえるでしょう。

今回は伊豆でキャンプにしました。前半は天城山中で、後半は西伊豆の海岸に出てと、山にも行きたい、海にも行きたいという貧乏人根性丸だしのスケジュールとなりました。思ったほどの混雑もなく、天候にも恵まれてベストコンディションだったのですが、それがこんな悲劇の原因となるとはだれが予想したでしょう。

そうです。そこのあなた、大正解です。日頃一日中部屋に閉じこもって仕事している人間が、真夏に連日外に出たら……見事に体中トラブルだらけとなりました（トホホ）。

まず、日射病というほど酷くはなかったのですが、体力を使いきって倒れそうになりました。なにせ仕事中はずっと座ったままなのに海で泳いで、その上素潜りまでやっちゃあいけませんね。全身の脱力感と筋肉痛が襲ってきました。

また、一応日焼け対策は考えて、十分に配慮したつもりだったのですが、帰ってきて２日目には水ぶくれができてしまいました。たまたま車に乗るときにここをぶつけてしまった為に巾５センチ、長さ15センチ位皮が剥けて、真皮が出てしまいました。これがちょっと触ると脂汗が出るくらい痛くて……。皮膚科のお医者さんには「考えが甘い」と怒られました。

参考までに、鍛えていない皮膚だと真夏の紫外線に耐えられるのは20分が限度だそうです。ビーチパラソルやタープなどの日陰でも、紫外線は周囲から反射してくるので、完全に室内に入らない限りは直射日光に当たっているのと同じつもりでいなさいとの事です。

そういわれればこういった話は聞いた覚えがあるのですが、自分で痛い目にあってみないとなかなか身にはつかないものですね。でも、日射病と日焼けのしすぎで死ぬ人もいるそうですから、皆さんも十分気をつけて下さいね。

と、いうワケで、背中に大量のガーゼを貼って、痛みできちんと座れないような状況で、なおかつ夏バテが抜けきらないというコンディションで本論に戻ることにしましょう。

1999年9月9日「99.9.9 IT'S THINKING」というキャッチコピーで、ドリームキャストアメリカ版が199.99ドルという価格で発売になりました。よくまあこれだけ〝9〟を並べたものです（2000年問題の前に99問題も起こりうるといわれていましたが、果たして大丈夫だったのでしょうか）。国内販売から遅れること約10カ月、満を持しての発売となりました。

このアメリカ版の前評判はとても高く、正確なデータはつかめていないのですが、予約の段階から予想を大きく上回る受注数となっているようです。国内で思ったように販売できなかった分を外国で取り戻すぞ（と思っているかどうかはわかりませんが）という勢いで、プロモーションを展開しているようです。

セールスポイントはもちろん「ネットワーク対応」。国内モデルの通信機能をさらに強化しての登場です。もとより通信のインフラ（社会的基盤）が整備されているアメリカでのこと、ネットワーク対応ゲームに対する理解も日本国内とはちょっと違うようです。

まあ、アメリカは広いですからね。都市部以外では、となりの町まで数十キロなんてのはあたりまえですから、通信が発達するのは当然でしょう。通信のコストは比較にならないくらい安いですし、クレジットカードによるオンラインショッピングなどの仕組みもしっかりとできあがっています。ですから、インターネットなどの新しいネットワークに対する理解も非常に早かったようです。

もう十年近く前に、アメリカのゲーム業者と取引をしていたことがありました。日本国内用のソフトは輸出ができないのですが、日本の新作ソフトの情報が一日でも早く欲しくて、話題作がリリースされるたびに個人で購入という形で注文してきたのです。

この取引の決済（支払い）にクレジットカードでの電話による決済を希望されたのですが、当時日本国内のカード会社では対応できるところがほとんどなく、大変苦労したことがありました。アメリカではごく普通だったらしく、相手に説明しても分かってもらえなかったのです。

わが国では十年経った現在でも、クレジットカードをはじめとする信用で決済するシステムでは、ネットワークに対する対応はまだまだ十分ではないようです。これは電子取引のようなシステムに対する国民性の違いみたいなものも確かにありますが、インターネットの普及率といったことも影響しているといえるでしょう。

最近なにかというとインターネットが話題になっています。接続できる環境を持っている人の数も大変多くなったようです。しかし、実際にインターネットを活用しているという人の割合はまだまだ低いようです。

ドリームキャストはインターネットとゲームをセールスポイントとしていますが、日本国内では販売計画が未達成で、アメリカでは予想以上の受注状況……。どうも根本的な問題点はこのへんにありそうですね。

■肝心のゲームのお話に入る前に、誌面が尽きてしまいました。次号ではなぜゲーム機をネットにつなごうとするのか？……を中心にお話しましょう。

イラスト／菅野博之

PSの奴隷

どんなことにも負けないくらい強い気持ちでつながりあってしまう
新世代のハガキ読者参加型コミュニケーションページです（仮）

まんが／岩瀬さとみ

さてと、そろそろ次世代ＰＳの話題で盛り上がってきました。何て名前になるんでしょう？　現時点では謎です。ＰＳ２……じゃないでしょうけど、ソニーにごうとかだったら笑えてステキな感じです。

ＰＳの奴隷は絶好調発売中のＰＺＧ作成ソフト『落ちゲーやろうぜ！』は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよ。お店で売ってなかったら注文しよう！　と、なんでまだ……宣伝してるんだろうと心配になる、素晴らしきＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、ものスゲー楽しいですよ。いやマジで。

奴隷のDOREどDO

なんとなく、ステキな午後。暑くもなく寒くもなく、さわやかな風が裏庭をすり抜けて……「ってまたこんな小説書いてんのかよ！」「うるせぇなぁいいだろ！　オレの勝手だろ！」「裏庭も何も、この部屋残暑バリバリの西日バッチリ風呂無し、トイレ共同の四畳半じゃんかよ」「そうだけどよぉ……電撃プレイステーションの読者ページ「ＰＳの奴隷」は略して「ＤＰＳど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペックなんだぜっ！　て気軽に話しかけたいけどさ。リニューアルで見やすさＵＰ！　写植文字はちょっと小さくなったけど、見慣れちゃえば全然平気！って気持ちだけじゃやってられない時もあるワケよ、オレも」「まあそうだけどヨォ……ラベンダーの香りが漂ってきた……はねえだろ……」

新学期！　たるいですよね。正直。社会人も夏休み後はダラダラですし。一生休みだったらいいのに……ずっとゲームしてるのに。マンガ読んでアニメ見て……そして…

ノラモ作ってサバイバルゲームやって美味しいお店ハシゴしてお酒飲んで旅行行って……終わりません

◀秋田県　天野ユキ那さん：探偵というか、調べるのは好きっぽいですよね。ちょっと。

◀大分県　英桃さん：サボテン君。なんか適当に聞いてるのがいい感じです。

◀埼玉県　小島要さん：セルフィのヌンチャク名場面がメチャクチャカワイイです。

▶東京都　水都花鈴さん：続編と移植、ほぼ同時発表でしたから。お待たせせって感じですよね。

▼群馬県　X×X=陣さん．新作も来ましたし。可愛いキャラも多いですし。

◀東京都　亀追楽さん：アレはもう、知らないでやられるとドキドキものですよね。ビックリ。

◀千葉県　桐生新さん：ヤリ込むのが楽しいRPGですよね。小さなシナリオたくさんで。

◀神奈川県　ぬら1さん：ムダじゃないです。笑ったのは。泣いたのも。大丈夫です。全部。

▲東京都　シルフィスEFさん：全部のシナリオをクリアしたいですよね。日記を埋めたい。

▲千葉県　あきもとかずきさん：難しいんですよね。愛でしょうか。やっぱり。大事なのは。

▲宮城県　NAKOさん：気にしてるときとしてないときで注目度違いますから。特にＣＦは。

▲大阪府　さんとこさん：笑。取り合いですよね。ちゃんとレベルアップするだけに。

▲石川県　夜鳥あいすさん：ヒロインとしては……ハガキ、少ない方なんでしょうかねぇ？

◀愛媛県　如月二月さん：ゾンビ汁はイヤですねぇ。でも付いちゃうんだろうナァ……。なんか動きの速い敵が多くて怖いです。今回。

▶愛知県　ポリンポリさん：神社仏閣、古い建物多いですからね。ソレだけでも日本の歴史が感じられるわけですから。

▲群馬県　リジュさん：お金は痛いですよね。ハードは１台で済ませたいのですが……。

◀広島県　藤林ゆずさん：ウサギはミーハーですよね。「お互い何か熱中できる趣味とか見つけないとねぇ。じゃ」……起こしといてそれかいって。笑。まあ、可愛いからいいんですけどね。

▲東京都　変梃麻由さん：出ますよ。絶対。でも……ＰＳなんですかねぇ？　次世代ＰＳ？　時期的に微妙です。

◀宮城県　トモさん：まあ、延期は世の中の常ってコトで。年末なのか、来年頭なのか。楽しく仕上がってるといいですよねぇ。

◀静岡県　スピッツ犬さん：妄想は大事ですよね。夢ですし。でもなんか、精神のバランスを取ってるんでしょうかねぇ？

▲栃木県　綾瀬七美さん．心はつながってる。一緒に戦うってのはそういうコトでしょう。

「恐怖の大王……来ませんでしたねぇ。なんか人類滅亡とかはやですけど、世界最大の予言が、あまりにもアッサリ、デマだったってコトがショックで……不思議なことがまたひとつ、世界から消えてしまったなぁって。ちょっと悲しいです。どう思います？　その辺」山梨県　佐藤逆士さん：

そうですよね。怖い予言が当たらなかったのは良かったですけど、世界から不思議が消えていってしまうのはちょっと悲しいですよね。科学が進化して、昔は畏怖の対象だったりしたモノが次々と解明されていってます。便利になるし、真実が証されるのは人類の進化としては正当なのかもしれませんが、何もかもが判ってしまうのはツマラナイというかなんというか。ヒマラヤには雪男がいて、ネス湖にはネッシーがいて、ＭＪ１２は宇宙人の遺体を隠していて……なんていう世界の方が、科学でイロイロ解明された世界より魅力的な気がします。とりあえず、次の予言（きっとまたなにかありますよ）にドキドキしましょう。

「泣いたり怒ったり、感情の起伏の大きい人って憧れちゃいます。友人のＨさんがそうなんですけど、なんか羨ましいです。ちょっとうっとうしい時もあるけど、見てて楽しいんですよね。ああ、この人は今うれしいんだなぁなんてカンタンに想像できて。一見笑ってるのに実は怒ってる人とかよりもステキだと思います」長野県　ユウカリさん：

人前でもワンワン泣ける人って羨ましいですよね。嬉しかったら笑って、悲しかったら泣く。本来それは自然なことなんですけどね。まあ、外国の人は感情表現がストレートだってよくいいます。が、日本人の場合、どうしてもソレができない人の方が多いワケで。人前で泣くのが恥ずかしいとは思いませんが、とりあえず、人前では泣けなくて、１人で隠れて泣く、涙は見せないってのも、ステキな気がします。隠す美学。誰かに判ってもらえなくても、自分の主義を貫く。語らず、主張せず、自分のやるべきコトを淡々と。「鉄道員」的な日本の古きスピリッツっていうか。ソレはソレで大事かなぁって。思いません？　別に日本人としての自覚がどーのとか、魂が！とかを言う気はありませんが、カッコイイなって思うスタイルはアリじゃないかって気がします。まあそうでなくても、女の子の涙は武器になるだけに、頻繁に見せるのは必殺技としての効果を薄めるコトになってしまいます（笑）。注意。嬉しいから笑うとか、喜ぶっていう感情の陽の部分はハッキリさせた方が良いと思うんですけどね。怒るのも……しつこくなく、サッパリ系ならたまには○。

ロボコン0点な人 CD-ROM版

まとまった休みがあったんだけど、今回はお金がありませんでした。（ほ）

例によってゲームをする気力が起こらないので、「僕が考えたジョ○ョ第６部」っていうネタをやろうと思い立ちました。要は、次のジョジョのストーリーを予想して粗筋を書いていけば、きっとノドネームの２本や３本は埋まるだろうと思ったワケです（なんせジョ○ョマニアだし）。そしたら、２～３本なんてとんでもない!!　20数本に及ぶ超大作になってしまったのです!!　しかもノリノリで書いていたというのだから、時間アッという間に過ぎる過ぎる。原稿も書かずに何やってんだか。おまけに途中からかなり本気で書いてた自分がステキ。光り輝いています（バカ）。しかし案の定、最後は収拾がつかなくなってしまいました。後から読み返してみたらこれがまた恥かしい（なんせ完全に入りこんで書いてるもんで）。ふと我に返って止めました。自分の妄想癖がここまでヒドイとは思いませんでした。でも書いている間は楽しかったよ!!　仕事の原稿もこれくらい楽しく書けたらいいのにね。さあみんなも楽しく妄想しようぜ!!　ジョ○ョの第６部を!!　しかし……久々に金にならない文章を書いてしまったよ。

▲埼玉県　山谷[illegible]さん：[illegible]

◀兵庫県　[illegible]さん：ステキなプレゼントじゃないですか。足も気持ちいいんですよね。

◀広島県　[illegible]さん：また、[illegible]てないだけではっ？　[illegible]らないですけど。

味線屋の勇次」とか出たら買っちゃうかも。人気でいえば鍛冶屋の政とか飾り職人の秀とかいった二枚目どころになるんだろうけど、購入層を考えるとかえって売れないかも知れませんね。意表を突いてひかる一平（西順之助）とか、かとうかずこ（便利屋お玉）とか、和田アキコ（役名忘れた）とか出たら笑えるんだけど（笑うだけで買わない）。「必殺」に限らないで言えば、高橋英樹（桃太郎侍）が出たら即買いしますとも。ええ。あとは欲を言えば表情バリエーションが欲しいですね。別売りのヘッドパーツか何かで。実在の人間だから難しいかも知れないですけど。ともあれ、久々に満足のいくアイテムに出会えました。ちなみに、ワンフェスではあまり廻らないで早めに帰りました。見ていると欲しくなってしまうので、なるべく見ないように心がけたのです。お金のこともあるけれど、取りあえず家に置くところがないというのが大きいです。そろそろ得体の知れないアメトイ処分しようかねぇ。どうせ数百円のものばかりだし。（ほ）

お前……放っておくと本当にやばそうだナァ……。（魔）

奴隷のDOREどDO

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」増刊Ｄの「ＣＤの奴隷」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。100号からは心機一転！　ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指します（次の決算号はまだ未定です）！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　あて先もカンタンになってますし。ね？　描こう？

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いたり、傷ついてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（奴隷関係ならコーナー混在OK）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみOK。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒は処分されてしまうので、1枚ごとに、最低県名とTEL、名前（PNも）を書いて下さい。イラストなど、鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。増刊のDの「CDの奴隷」でのみ募集していたCGは本誌でも募集中です。必ずハガキ（大の紙）にプリントアウトして送って下さい。

ギャルとゲームとなみだとちくび

サッチー騒動もひと段落したが、この間、とても気になっていたことがある。あれほど長嶋茂雄をライバル視する野村克也が、なぜ自宅の警備をセコムにしているのか……。（中）

もう夏も終わりです。みんな、夏の思い出は出来たかな～？　今年の夏は高校野球見て、世界陸上見て、中日ドラゴンズの結果に一喜一憂して……ってこんなのこんなのっ、夏の思い出なんかじゃなーいっ!!　お、俺の夏一っ!!　……ふぅ、ちょっと取り乱してみました。えへ。そういや高校野球といえば、俺的にはビクター恒例のポスターでしたな。今年は吹石一恵がモデルだったけど、あのシリーズは毎年モデルの目のつけどころがいいよね。今年はフッキーの中の〝大人っぽさ〟が少しのぞけた感じで、映画「ときめきメモリアル」の前後と比べると、やっぱ成長してんだなぁと、しみじみしてみた（オヤジ）。そうだ、その『ときめき』なんだけど。いや、映画でなくて『ときめき２』の方。前作で〝メモ猿〟と化した俺としては、かなり期待しとるのよ。それと、コナミに行ってEVS（本誌記事参照）聞いてきたけど、ありゃ確かにスゴい。よほどヘンな名前を付けなきゃ、ほとんど生音と区別つかないもん。資料を見たときは「できんのかよ～？」と疑ってたけど、いまは素直に「ごめんなさい」。あれなら中身のほうもイケる？　EVSに関しちゃ、俺的には『実況パワプロ』シリーズにフィードバックしてくれることを激希望。もちろんN64版のほうで（笑）。『ときめき２』に関してひと言。オキニは香澄先生です。

▲大阪府　空月おみさん：これは来ますね。グッと。本当にいたらもうダメでしょう。目がいくいく。

▲兵庫県　いちごさん：レースって女の子の憧れですからね。Hなのは赤とか、紫とか。笑。

◀滋賀県　民てろ戸さん：もの凄く厳しい注文ですが、いますよね。こんな感じの娘。

◀埼玉県　宮夢るなさん：夏は水虫注意です。最近女の子でも多いらしいですから。

◀埼玉県　秋さん：回想してみるとドキドキですね。指示されたい？

◀宮城県　トモさん：つり目で垂れ眉、わかりやすい形ではあります。

◀香川県　NOAHさん：前作登場キャラは登場してほしいですよね。チョンガラさんも。

◀富山県　トラノコさん：アスミックエースさんですからね。トクした気分？

◀埼玉県　いちにっさん：いいゲームが多くても幸せですよね。ステキです。

さるかにハムぞう

まんが／風上旬（ちゅ　かくつしてそうなるかなぁ……）

◀神奈川県　天城らみあさん：ポポイはなんでセープポイントなんでしょうねぇ？

◀群馬県　犬尾沢さん：楽しいニャです。比較的賢いですしね。ネコ。

◀東京都　あけまつさん：脇役にも可愛いとか、カッコイイって人多いですよね。

◀岡山県　樹宮臣平さん：私がしっかりしないとっていう典型的なタイプですよね。

◀東京都　のぶすけさん：東京の人の多さはもう……泣けてきますよね、本当に。

◀千葉県　高浜臨さん：頑張っているっていう事実はムダじゃないですかね。全部。

各種コーナー絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」：ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。

「プリクラ□」：プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」：まだかなりちゃんと募集中（笑）。

「ゲームライター講座」：ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なDPSライターになれる！　かもしれなかったり。

◀栃木県　鳩サブレさん：いや、前から結構来てたんですけどね。笑。何でもアリですから。

▲群馬県　のみねこさん：自分はそうじゃなかったって思っちゃいますよね。むふ～。

◀岩手県　飯綱さん：デザイン、独特ですよね。命がけですから。大変です。

◀愛知県　レオさん：ちょっと役に立つ職業の秘密でした。

▲千葉県　彩軌彼方さん：買い始めちゃうと……キリがないんですよねぇ。ドキドキ。

◀徳島県　浅雛柚椰さん：格闘ACT苦手な人は厳しいゲームですよね。難易度高い方ですし。かなり。後は愛で何とかするしか……でも世の中にはできることとできないことが……。

▼愛知県　ポリンポリさん　そうですねぇ。後悔はしない方がイイです。自分に自信が持てるように、頑張りましょう。イロイロと。こういうのは経験値多いですし。

◀愛知県　朱楽綾さん：床部メンバーくらいになると超堂々なんですけどね。

新コーナー大募集！「職業のひ・み・つ」

新コーナー！　あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！　学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！っていうネタなら何でもOKです。地域限定、風俗、公務員など何でも可。ボクに教えて！　何かを。

◀愛知県　ポリンポリさん：ハッピーEDではなくても納得できるならいいシナリオの証拠なんですよね。

◀京都府　ポリエステルさん：電撃コブン、育てるとものすごく使えるようになりますから、可愛がってくださいね。

◀千葉県　ほねばしらさん：ピカーって感じで、本が光るんでしょうか？ペリカンの人は酷いので、編集部では結構嫌われています。逆にアナグマは人気高いです。

……ちゅーかソレしかいないじゃん　キミ　女教師　そっか……いいのかEVS　ノリコ　とは違うのか（魔）

今年もワンフェスがありました。夏の出費は少ないというジンクスの通り、思ったほどの出費ではなかった気がしないでもないと思っておきたい。アルフレックスの中村主水を買っただけ。さくらやに行けば割引で売ってるものです。それを定価で買ったという……。いったい何しに行ったのでしょう？　その後、トイフェスに顔を出してTOTOCOでキサラを2人購入。赤と青のロングです。ともあれ、これでキサラはえーっと、8人か。そーいや浴衣キサラ買いのがしていたんだけど、探すの忘れてたなぁ。そんなことはどうでもいい。とにかく中村主水、それはそれは素晴らしい出来で涙ものでありました。小物とかもちゃんと再現している。でもたしか、主水の刀ってグリップ（正式名称なんて言うんだっけ？）の部分に仕込み刃がついていたと思うんだけど、そこんとこが再現されてなかったのは残念でした。しかし、そうでなくても大したアイテムですよこれは。さすがに高いだけあります。第2弾は山崎努（念仏の鉄）のようですが、中条きよし（三

なぜだかわからないけれど、(ゴ)&編集のみーやん、画集陛下とウチで「ハミバ」&「まほTai」上映会しちゃいました。しかも8/8と8/21の2回も。そもそも8/8は(ゴ)の着せ替えドール強化合宿だったのだが、(ゴ)が椎名へきるファンだというのに「ハミバ」を観たことがないという事実が発覚。強化矯正洗脳教育が行われたわけなのです。もちろん(ゴ)は、コンサートシーンで踊りまくり、しかも腰振って(ウソ)。でもノリノリの最中に(魔)から原稿の催促が来て大変。原稿を書かずに遊びに来るとは、さすがは(ゴ)。2回目の8/21は「まほTai」OVA版をみんなで観た。もちろん大音量。合宿終了後、「ハミバ」の中古LDを全巻買わせたのは言うまでもないこと。「まほTai」も買うな、(ゴ)は。　(ち)

ください

まんが／田中まさし（無表情っぷりがカワイスギです）・イラスト／NDO

ランキング発表

230：樹宮匡平
195：トモ
190：くめた夏緒
180：小見幸子
160：ねこ香織
155：錆田ユキ
145：RATA
140：雨宮五月、白河風華、
　：ちったん、宮崎あさみ
135：東本夕夜、藤崎尚
130：楓来らみー、昭直利、
　：にいさま、英桃
125：いちがやまみ
120：CUSTOM
　：佐戸原ひろあ
　：ポリンボリ
115：如月二月、小島要、
　：長尾叶矢、布施唯華
110：秋山たつみ、亀道楽、
　：桐生新、藤苺らえる
105：葛城ヒナユキ、民てる戸

●100：秋月枯都、SATOMI、ヒウラムト、蘭丸、●95：綾千、風天、祥人、すだこ、スティーブン、ポリエステル、水上陽平、●90：今村カオル、田中将司、名古屋の妹、ばらスィー、日野晴火、●85：いふじこう、週末の怪人、仙蛙、せんづき千春、ぞう、貴音しゆり、十々夜、もやし、ゆず21号、●80：樹村S、サハライワリ、白河勇魚、ののき、●75：彩秘、楓月さらら、菊地リョウ、ごぢうり、彩軌彼方、白犬、TOMY、永原咲耶、のぶすけ、みなみ流水、ユズコ、遠珠、●70：秋、あけまつ、卯月レイヤ、ゲーム一家、スっちょん、鶏肉、のみねこ、ひろたかまつこ、藤崎あすか、●65：明石知子、あずまことね、一純狼珠、鴉アヒル、高和空也、水鶏、乃亜、ハリガネ、水月ユーリ、●60：小島菜こぐみ、瀧上アサオ、とるとる、ねぎぬた、藤神哉也、藤本R、水都花鈴、南さつき、望月きりか、山形紅子、山吹日和☆55ポイントは20人。あなたのハガキを待っています！

◀京都府　茉坂秋平さん：愛ですね。きっとアイテムが増えるのも愛。でしょう。

◀神奈川県　もりやまともみさん：雨の中では厳しそうですねぇ。ドロドロ。

◀栃木県　鳩サブレさん：生き物紀行。まさに野生味あふれるサバンナ実況中継。

▲埼玉県　ふぐ茶さん：凄いお兄ちゃんです。食べちゃダメでしょう。ダメ。

▲愛知県　木綾沙羅さん：全部ですか。ありがとうございます。神様です。本当に。

▲茨城県　湊水さん：そういう本はステキですよ。読んで楽しいですから。

▲山口県　アウ2さん：家族でゲームは楽しいでしょうね。会話もバンバンありそうです。

▲茨城県　優梢林さん　車は……怖いですねぇ。ってなんか違うけど。

▲千葉県　みんとさん：臭さっていうか匂いにメロメロなんでしょうか？

▲愛知県　信天翁さん：教えたでしょ。まあ、ウサギはライブ好きですし。

▲大阪府　モッピーさん：商店街の歌。珍しいかもしれません。あまりないですよ。

▲神奈川県　ゲーム一家さん：これぞ愛。全員いるところがいい感じです。

▲広島県　岸本智さん：だからそういう無駄なことを……笑。楽しいんですけどね。

▲岡山県　速水由花さん：怒られるタイミングってのもありますよね。

▲埼玉県　あせいさん：買いですよ。楽しいですよ。本当に。「どこいつ」。

読者参加 小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは9月14日消印有効。イメージイラストも募集中！

●獣使いの女の子ローディンと大陸前文明の情報管理システム、キュー、静かに復讐の機会を待つ女刀使いのシズハ。この3人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？　らしい）とボクこと火の操術士ラムダスのパーティは、何者かに襲われた旅の一団に遭遇する。

そうか……一国の摂政の命を狙っているということは、シズハも元は何らかの形で国の中枢にいたのは間違いない。紋章や階位、他国の組織状況、複雑な作法などの教育をイヤというほど受けてきたハズだ。獣車の紋章を見て、車の中の人間がかなりの高位に位置すると判断したのだろう。

「アーシアを……怪我人を何とかしなくては」

子供とはいえ非常に高貴……というか、端正な顔立ちをしている。歳は8歳……くらいだろうか？　賊に襲われ、人が何人も殺されているのに、口調はかなりハッキリしていた。獣車の周りにまとわりついていたミカガミもいつの間にか消えている。

横倒しになった獣車の中には御付きの従者らしい女性が倒れていた。右脇の下からお腹に深い刀傷が走っている。既にかなりの出血で……シズハとボクで外に引っぱり出し、キューの知識で判る限りの治療を施したが（キューはその辺の治癒士よりも確実な治療法を記憶している。多分、奇跡の力で傷を癒す、僧侶たちの次に優秀と言っても過言じゃないだろう）、どうにもならなかった。

「状況を説明した方がいいな…私の名前はリアウム12世。最近知ったがティニア帝国の王子らしい。我々が向かっていたのは帝国首都のティアポリス……リミの月の雷鳴の式典で皇太子として宣言することになっている。母の亡くなった次の日、聖騎士ファナムを筆頭としたファルディア聖騎士団第26小隊が私を迎えに来た」

皇太子の顔は青白く、表情があまり動かない。長時間ムリをしていたのだろう。どこか身構えている気がする。

秋田県　哉山本当さん：

◀神奈川県　朝彩都さん：皇太子様登場です。この後、急展開？　とか？

ハードの神様の犬Σ

近頃、竿竹売り屋さんがうるさくて寝付きが悪いのよね。といっても朝9時頃なので、そんな時間まで起きている自分が悪いんですけど、早く寝るに寝られない理由がありまして……。いや～、夜って涼しいじゃないですか(?)。　(犬)

意味不明なことを書いてますが、今年の夏は例年になく夏らしい気候だったようで、数年ぶりに真昼の暑さにクーラーが日々連敗(苦笑)。冷却指数MAXなのに部屋の温度が30℃以下にならないという……ハァ～。おかげさまで、かなり夏バテ！　半月前に餃子であたって下痢を起こして以来、すっかりヘロヘロになってしまいました。これで肉体労働な職だったら死んでいたかもしれないッスよ。ほんと。ところで、東京ドームで某社が主催したイベントで子供が酸欠で倒れ、いろいろとあったようですが、これは空調の制御が疎かだったのでは？　普段は、5万以上の観客を入れて野球をしているところだよ？　いや～ほんと、用水路にピラニアがいるよりビックリですよ(ほんとか？)。そうそう、用水路で思い出しましたが、8月上旬の大雨で風呂場の排水溝から泥水が逆流してきてかなり焦りました。ほんの数秒でしたが「オレは風呂に入りながら泥水で溺れるのか？」と情けない死に様を想像したのはナイショです(笑)。海抜が低い地域に住んでいる人たちは注意しましょうね～。これから台風シーズンですし。ちなみにウチの海抜は＋4メートルらしい……。と、そんな心配よりも「ロードス」OVAがDVDボックス化され、血ヘドが枯れて出ないほどショックっす(涙)。「トライガン」が案の定DVD化されたので喜んでいた矢先にコレですもん。某社みたいに、D2マスタリングなんていう手抜きでなければLDを売ってでも欲しいですね。ハッハッハ～(枯れ笑い)。さて、明日は席がガラガラだという噂の「ウテナ」(映画)を観にいきます(汗)。

犬くんTGSでは大カツヤクの御予定。

★近いぜTGS！　今からワクワク（マジで）！★

今年のTGS最大の目玉は、なんといっても次世代PSの一般公開！　関東地区に住んでいる読者さんは、ぜひ足を運びましょう！　オレに会えるかもしれないよ(うれしくないって！)。スケジュールが上手いこと合えば、次号のココでも特集(?)以外の情報が書けるかもしれません。お楽しみにね！　オレも楽しみなんっスよ～ということで、今回はネタなし(涙)。セガがAT&Tとタッグを組んで、インターネットを基盤に生きる道を模索しているなんて、ネタとしては力不足。「海の向こうで成功するといいね」という感じです(苦笑)。お願いですから、もーちょっとソフトラインナップを……という感じでしょうか。DCくんは。(う)さんに「飽きちゃったよ～」とか言いながらも、DCを発売日に買った熱狂(?)ユーザーですし、一応まだ期待しているので誰にも譲るわけにはいきません。でも、何だかんだ言って、(う)さんと床部卒の(さ)が所持しているハードの種類には勝てないっすよ。だって、NEO・GEOとPC-FXはオレですら買わなかったもん。え？　リンクス買っただろうって？　いや、それは……スマン、反省しています。でも、次世代PSは買うよ！　まだ値段とか形状が判らないから怖いけど、じつはあの大型ロボットとソックリだとか、倉庫に埋もれている(?)ベータデッキが同梱されているとか、パッケージ(箱)に久夛良木さんの顔が印刷されている等、かなり暴れん坊じゃない限り買いますとも！　たとえ、発売日に現行PSのソフトしか遊べない状況にあっても(おぃ!)。それはそうと、『FE～トラキア～』が目前に！　楽しみッスね～。ちなみに『オウガ64』はカオスフレームが0ポイントでバッドエンド！　酷い選択したからねぇ(苦笑)。

常日頃の運動不足もこれで解消かっ?

●宮田ハム彦・超マジです！●

この前デビッドカッパーフィールドのショーを見てきたんですが、もの凄いッス彼。いや、マジで。消えるわ飛ぶわ爆発するわ。ショーを見たあとはしばらくホゲーっとしちゃいましたさ。マジックの仕掛けはオレ理論として、デビッド双子説(双子以上でも可)、デビッド平べったい説って感じですか。来年も来日したらぜひまた見てみたいものですにゃあ。出来ればいい席で。あ、あとショーにも驚いたんですが、このショーのチケットを買った場所も日にちも違うのに(魔)さんと席が隣り同士になったことにはもっと驚き！　(ハ)

それはそうと、待ちに待った「バイオ3」がついに発売されます。先に発表された「コードベロニカ」より早く発売されるってーのは、いったいどーゆうこっちゃって感じですが、どっちが先でも「バイオ」ファンの私にとっては全然OK。記事担当の(び)さん、(う)さん、(ゴ)さん、そしてライターのZさんは一足早くちょこっとプレイたらしいんですが、どうやら今作もイカスほど恐いらしいです。しかも「ビックリポイント」が盛りだくさんとか。前作、前々作と、跳ねるくらいビビったシーンが何カ所かあったんですが、今作も跳ねそう。いやだにゃあ……。でもワクワクしてます。

いた方がマシと思ったんですな。ところが一度入ったら、出られないよオイ!!　もうあまりの人の多さに身動きがまったく取れない状態。馴れてないのでどう流れていけばよいのかよく分からず、大撮影大会中のコスプレさんの後ろで立ち往生することしばしば。なんかコスプレ写した写真の脇に、かなり高い確率で写ってそうでヤダなぁ。ともあれ、コミケのコスプレ会場は始めてだったけど、もう二度と行きたくないと思った。おまけにコスプレ会場を脱出したあと、あんまり疲れたんで何も買わないで帰ったよ。何しにいったんだか。でもま、友だちがいないから、休みが長く続くと鬱が進行しちゃって洒落にならない精神状態に追いこまれることがしばしばあるんで、たまには人の多いところへ行ってみるのもいいね。○○のコスプレ3人娘に甲高くて裏返っている声で意味不明な言葉を投げかけながら○○○○○○いる○○○とか見てると、ちょっとだけ自分がマシな人間に思えてくるし。いや、そこで自分を癒しても仕方ないんだけどさ。　(ほ)

今回のTGSはドキドキだよね。マジで。楽しみです。(魔)

凄かったね。飛ぶのは磁石かなぁ?(魔)

取材で大阪に行ってきました。インタビューのあと、夜はメーカーさんたちと飲みに行きました。もっと夜になると、今度はキレイな女の子たちと話ができるお店（俗に「キャバクラ」と呼ばれる、天国に4番目ぐらいに近い店）に行き、楽しいひとときを過ごしました。このときに、隣に座ってたのが、21歳の○○ちゃん。税理士になるのが夢らしく、「ここで働きながら、簿記の専門学校に通ってるんだ」と言ってました。そういえば、こないだ行った天国に2番目ぐらいに近い店にも、「将来、洋裁店をやりたいからお金を貯めてるの一」っていう娘がいたっけ……。人はみな夢を持って頑張って働いてるんですね。「クローズアップ！　真面に働く人々Part1」でした。　(ぴ)

「1人暮らしを始めて今年で3年目。コレくらいになると、家事がシャレにならないくらい苦手だったオレでもイロイロできるようになるモノで、最近では掃除洗濯に加えて、料理もなかなかの腕前になったため、自分なりに工夫しちゃったりして。笑。最近のお気に入りは塩スープ。市販のダシの元と塩だけで、どこまでいけるスープが作れるのかの研究。あと、雑草鍋。何となく食べれそうな葉っぱを適当に摘んできて煮る。ひたすら煮る。うちの地元では煮ちゃえば毒でも喰えるみたいなノリがあるので、グツグツと気の済むまで煮る。で。ミソを溶いたり、醤油入れたりして喰う。ひたすら喰う。喰った直後は万が一のことも（毒草）あるので、携帯を手放さないようにしてますが。まだ大丈夫」東京都　村瀬ヤガシラさん：

「コスプレする人と、それを見たい人が相まって1日で10万人」……とあるTVで言っていたコミケの紹介。コミケはコスプレパーティではなくて同人誌の即売会じゃ!!　と、何人の人がつっこんだのかは不明だが、まぁ、あながち間違いでもないかぁ。最近行ってないので、今年くらいは行こうかなと、思いつつ迎えた初日。それはそれは暇な日ではありましたが、目が覚めたら夕方でした。ギャフン。気を取りなおして2日目。目が覚めたら雨でした。あっちょんぶりけ。そして運命の3日目。目が覚めたら晴れ。そして暇。まだ午前。つーワケで昼前にトボトボと出かけました。なにせ友だちがいないから1人です。アローン・イン・ザ・コミケ。現在、一緒にコミケに行ったり、一緒に「スターウォーズ」を見に行ってくれる友だち（または恋人）を絶賛大募集中です。それはともかく、最終日のコミケは凄まじい人でした。とくに目的があったワケではないので、ほんの出来心でコスプレ会場に入りこんでしまいました。同じ人だかりなら、半裸のおねーちゃんを見て

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝ＭＶＰには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！　自由度超高いから、ＭＶＰ狙いは大変ですが……やってみません？　（魔）

手軽に参加したい人は

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　ＭＶＰは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト83は蜃気楼の宮殿と呼ばれた古代都市ランバンの首都ホータン跡の探索です。大体大陸中央に位置するこの遺跡には、闇踏みの刃と言われる謎の巨大武器（と言われているだけで、単なるオブジェとして扱われていた）が置かれていましたが、最近、その武器が無くなっていることが判明しました。何者かが使用方法を見つけだし、運び去ったのは間違いないのですが……何よりも巨大なだけに、持ち去った犯人は単独犯ではなく複数、それこそなんらかの組織全体が絡んでいるのではという噂もあります。まずは唯一の手がかりである現場の検証から始めた方がいいでしょう。選択は次の３つ。①：闇踏みの刃を囲むククルスの像周辺を調べていく。②：遺跡周辺に住んでいる人々から情報を収集する。③：遺跡のあるラガラ大公国の首都で古代の文献の調査、それから遺跡の調査。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定されます。

しめ切りは、次号本誌（120号）発売日の９月24日（消印有効）。あて先は「ＤＰＳど83」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の123号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第120号　９月24日発売号：第115号発表
第121号　10月８日発売号：第117号発表
第123号　10月22日発売号：第118号発表

今回のあて先は「ＤＰＳど83」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはＡ～Ｓの英数字を書けばＯＫ）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

Ａ：ソード使い：ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
Ｂ：カタナ使い：戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。
Ｃ：拳法士：拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度ＨＰがあった方が良。
Ｄ：糸使い：糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってＨＰが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
Ｅ：爆火師：火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてＨＰはちょっと多めに。
Ｆ：火の操術士　Ｇ：水の操術士　Ｈ：風の操術士：操術士全般：ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。
Ｉ：火の符術士　Ｊ：水の符術士　Ｋ：風の符術士：符術士全般：操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
Ｌ：僧侶：かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
Ｍ：言霊使い：かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
Ｎ：聖戦士：聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。
Ｏ：侍：信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。
Ｐ：忍者．打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Ｑ：魔獣使い：契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
Ｒ：人形使い：自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
Ｓ：重力使い：ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、Ａ～Ｓの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。ＭＶＰを取るのは大変です。

次のページは113号募集分の発表

まんが／埼玉県　ねぎぬた（俺シリーズですから、お前のモノも俺のモノ）・イラスト／六堂秀哉

▲兵庫県　葛城ヒナユキさん：男の夢、ギャルパーティ。ＰＡがたくさんあるから、キャラが生き生きしてますよね。

▲神奈川県　Crystalさん：その後もまだまだ迷いますよ。『2』に比べると難易度高いです。

▲岡山県　片北のんさん：「デビルサマナー」アクセス速いだけで変わると思うんですけどね。

▲愛媛県　如月二月さん：次は次世代ＰＳとかなんでしょうかねぇ？　今の時期は先が読めません。

◀福岡県　来生侑花さん：作りましょう。笑。で、Ｄ宛てで送って下さい。

▲京都府　ＤＯＣＡさん：ゲーム性も上がっていくとイイですねぇ。とにかく期待して待ちましょう。

▲岡山県　如月ひかるさん：復習しておくと楽しいんですよね。続編は。いい心がけです。

◀青森県　くめた夏緒さん：暑くてアッという間の夏でしたねぇ。ノストラダムスもビックリ。

▲千葉県　コン・チャイ子さん：どう戦うか、こういうシーンになる前の駆け引きが凄そうです。

▲宮城県　梶来らみーさん：愛があるなら熱く語るのは当然でしょう。というか、語らないと。

▲鳥取県　ねこ香織さん　あの画集を見ると金子氏のスゴサがわかりますよね。なんであんなデザインを思いつくんでしょう……。

◀静岡県　えんぜるまのさん：『Ⅲ』ではどうなるんでしょうねぇ？

◀愛知県　朱楽綾さん：転ばないといいですけどね。滑るし。お店の中は。

▶神奈川県　船津さん：20kgは大迫力ですねぇ。芽も出るってもんです。

◀兵庫県　まほろば夢々さん：音ゲーもいろいろ増えてきて楽しいですよね。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。チャレンジ料理はまあ……昔からありますが……あまり頻繁にやっているとお腹壊しっぱなしになって大変なので注意しましょう。お金はかからなさそうでいいですけどね。野草辞典は見た方がいいかもしれません。

もと床部ライターのさとちーさんはパチンコで大儲けしているらしいです。なんでも月30万近く稼いでいるとか（推測）。徹夜で仕事をして「疲れたから息抜きにパチンコ」と、いう感じでやっているらしいのですが、仕事でお金を稼ぎ、息抜きでもお金を稼ぐ……かなり、人として理想的な生活を送っているような気がしてなりません。こんな話を聞くと「私も……」と思ってしまいますが、根が貧乏性で、賭事に向かない私にはきっとマネしようとしてもできないでしょう。だからやりません……もしかしたらの1万円より、確実な3000円を取りますよ、私は（涙）。でも、宝くじは別。もしかしたらの3億円は大きい（笑）。パチンコの方が確実なんじゃという意見は却下です。やはり夢は大きくないと（矛盾）。（う）

まんが／斉藤和衛（そうい単純なゲームの方が難しかったりしますからね）

◀北海道　勝山貴香美さん　何だか無茶な理由ですけど、そろそろ『バイオ3』も出ますし。

◀岩手県　蒼夢さん：お気に入りのペルソナを使いまくるのもいいですよね。今回はバリバリ能力値上がるし。

◀愛知県　北原健光さん：ヒーラー……ってどこで営業してるんでしょうか？

▲群馬県　のみねこさん：カワイイですよね。というか、ポケステ買ったら『どこいつ』。これは決まりでしょう。もう。

Nights of Knights

クエストナンバー80発表：113号募集分

今回募集のクエスト80はフールア坑道奥の遺跡調査でした。伝説の地下帝国ムーライと言われた当遺跡でしたが、実際の探索が始まると、すぐにソレほどの広さは無いことが判明。ムーライ系の古代寺院を中心とした地下都市だったようです。事前調査していた騎士団が引き返したと言われるトラップの数、種類はすさまじく、さらにそのトラップのひとつに守護魔獣発生系のモノも含まれていたため、ソレなりに戦闘もこなさなければならないクエストとなってしまいました。

MVP

▶東京都　ペコさん：職業は戦士系。HP、運は低いけど、強さ賢さ素早さが平均以上。こういう片寄ったパラメータで大活躍は珍しいんですけど……しちゃったモノはしょうがないですね。笑。小学校6年生で176cmは大きいです。確かに半ズボンはマズイでしょ。毛もボーボーだろうし。将来は2m50cm？

◀宮崎県　秋山たつみさん：異形でも愛してくれた娘さん。そりゃ破門もOK。

◀埼玉県　宮崎あさみさん：案内用のロボットの動力源はおかしですか。

◀東京都　岡崎天乃さん：建築部は楽しそうですね。デザインしたり。結構マジメかも。

◀茨城県　白木桃香さん：育った環境でイロイロ変わりますからね。守れると良いですね。

◀京都府　保科葵さん：なんだかもの凄いカッコイイというかカッコワルイ。いいです。

◀新潟県　藤苺らえるさん：ミッシェル人形で告白の練習っていうのはカワイイです。

◀京都府　架上零さん：武器に巨乳が入っているのが心配です。かなり。

◀東京都　水都花鈴さん：とりあえず、困ったら食べちゃうんでしょうか？

◀茨城県　高水かつきさん：楽しそうだからってクエストに参加できるのはいいですよね。

◀東京都　藤神哉也さん：キレたヤツに付き合わされちゃうのはアレですねぇ。

◀北海道　哀原斑さん：猫を通して見えたりもするんでしょうかねぇ？

◀北海道　TOMYさん：まあ、魔族ですからねぇ。人間とはモラルも違うでしょうし。

◀東京都　水咲葵さん：戦わないのは凄い能力ですよね。思い通りに進めるっていうか。

◀滋賀県　仙蛙さん：イカサマで勝つのはギャンブラーなんでしょうかねぇ？　笑。

◀神奈川県　大蛇故さん　誰かのタメにガンバル人は死なないことを考えないとです。

◀愛知県　ボリンポリさん：カッコイイお母さんはいいですよね。グッと来ますよ。

◀栃木県　佐戸原ひろあさん：運……悪いような気がしますけど。ことごとく作動は……。

◀兵庫県　猪又葉子さん：隣間ウサギは反則なので今回だけです。笑。御先祖いるし。

◀山口県　笹倉たかせさん：脳から直接っていうのはリスクも大きそうで怖い気もします。

◀東京都　風間アラシさん：食べても激しい運動をすれば太らないのは本当ですしね。

◀大阪府　草原風魚さん：生き抜いていくのが大変そうですねぇ。

◀東京都　樹村Sさん：ダンナが一番頼りなさそうでステキです。幸せそう。

◀静岡県　南さつきさん：学生だけど、チャイナドレスに妖しいストッキング。ステキです。

◀鳥取県　ねこ香織さん：愛に生きる。カワイイモノを嫌いな人はそういませんしね。

◀山梨県　日向アキラさん：楽しければOKですよね。冒険ですし。退屈じゃ……ね。

◀福岡県　いちがやまみさん：ツタが生えてくるのはかなり怖いですよ。爆発とか。

◀大分県　英桃さん：何があったんでしょうねぇ。12歳の時に……何か。

ログラム的にもマシン的にもダメになってたからなぁ。ハードディスク、ギュイーンってこの世のモノとは思えない音を発して壊れたし。はふ。パソコンの寿命は短いねぇ。でと、SFCの『ファイアーエムブレム　トラキア776』買いました。最初、ローソンの人の手違いでデラックスパックを渡され、開けては見たモノの怖くなってたら、電話がかかってきて通常版と交換して下さいと言われて、なんとなく残念だったけど、どーせ、あんな変な竜とペガサスのヌイグルミは捨てちゃうとこだったのでどーでもいいかって交換して、今手元には通常版があります。別にいいんですが、なんとなく悲しいです。笑。面白いんだろうなぁ。やりたいなぁ。1週間くらい会社来ないで……ってそうしたら他はともかく奴隷のページは自由帳になりそうだしなぁ。ふむう。PSの『バイオ3』も面白そうなんだよなぁ。『トルネコ2』もなかなかだし、『FM3』『WA2』も途中だし……ギャー！　たまらん。老後の楽しみがたくさんあっていいなぁ。オレ。余生はゲーム。既に決まった。（魔）

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもOK）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は0枚！　数字は0349でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。1枚づつ、住所と共に書いてください。

実は……今だに5～6Ｆに引っ越した時の荷物が片づいてない。ダンボールを開けてキチンと整理すればとても便利な環境になるにも関わらず、時間がなくて何もできない始末。涙。どうしようかなあって感じ。全部捨てて裸一貫でやり直すか！　今みたいに中途半端に資料があることが判ってると、それを探し出すのがもう大変。いっそ無ければ……ってもう手に入らないようなモノもたくさんあるんだからって自分に語りかけ、ダンボールの山を見つめる毎日。あぁあ～超ミニスカートのステキな片付け娘さんとかが登場して、パンツ見せながらお片づけしてくれないかナァ。オレがパンツに気を取られているうちに全部終了しているの。ダメかナァ？　どうか。ダメか。うむ。そうか。ならばよし。　（魔）

まんが／東京都　木村Ｓ（やばいですね。本当に）

◀大阪府　鯖田ユキさん：ラブラブモードは厳しいですよね。見せつけられちゃいますし。

◀千葉県　桐生新さん：ヤリ込まないと出てきませんからねぇ。お疲れ様でした。

◀東京都　皐月あひるさん：そうやって何度もプレイするウチに愛が生まれるわけですし。笑。

▲岡山県　氷崎涼さん：さて、ソレではセカンドプレイですか？　取り残しやり残しは気持ち悪いですもんね。

▲広島県　SEIKOさん：笑。羊連れ。カワイイです。

▲埼玉県　アンパピルマンさん：蒸れそうです。

▲東京都　零式龍さん：珍しいでしょう。ロが。

▲愛知県　春海さん：太いベルトはいいですよね。

▲東京都　亀道楽さん：速読ってヤツですね。

▲神奈川県　天城らみあさん：たいへんたいへん！　笑。

▲東京都　祥人さん：自分の役割が判るだけマシですよ。

▲新潟県　彩秘さん：なつかれるのも……ねぇ。

▲高知県　大鳥錬斗さん：世の中、暗い所ばかりですから。

▲北海道　あずまことねさん：イロイロ経験しないとです。

▲愛知県　ポリンポリさん：まあ、猫じゃしょうが……。

▲栃木県　めもるんさん：火薬は注意が必要ですけどね。

▲愛知県　天空浅葱さん：バイトしながら多いですよね。

▲大阪府　清水サトコさん：人形に付けるために……。

▲愛媛県　風天さん：お手軽に大冒険です。

▲滋賀県　藤崎尚さん：きっとこれからなんですよね。

▲三重県　てふさん：かなり大きな刀です。

▲神奈川県　小鳥菜こぐみさん：翼はそのタメに？

▲大分県　えるえるさん：リストラ、キビシイですし。

▲北海道　朝霧レイさん：大変でしょうね。

▲山形県　みるく1号さん：いい感じです。ぶ～。

▲千葉県　有野由樹さん：動物がやられたりは？

▲大阪府　まろ麿さん：お店紹介がステキです。

▲大阪府　平井孝臣さん：知らないーじゃなく。

◀岐阜県　犬嵐さん：説得力に欠けるのに、それに従うのがステキです。

◀神奈川県　ユドウフさん　きっと何かワケがあったんでしょうねぇ。この後巻き込まれたり？

◀宮城県　エアさん：守りたいのなら、ガンバらないとダメですからねぇ。キビシイです。

◀神奈川県　南俊宇さん：着物は動きにくそうですねぇ。冒険には不向き。

◀岡山県　樹宮匡平さん：ダマされちゃうんでしようねぇ。どうしても。

◀東京都　綿100％さん　レースですか(笑)。確かに戦いにくい。というか、緊張感ないし。

◀宮城県　楓来らみーさん：ペットってお金かかるんですよねぇ。病院とか。

◀高知県　サハライワリさん：自分だけっていうのはイヤですよね。

◀兵庫県　猪又薬子さん：エロイですからね。基本的に男は。あ、吸血鬼も。

◀東京都　けどこのさん：大王……地球には来ませんでしたねぇ。どこ行ったんでしょう？

◀神奈川県　小鳥菜こぐみさん：メイドキャットはそそられる人多いでしょうねぇ。

◀富山県　流星刀さん：ロボットでも、ちゃんと意志があれば生き物なのでしょう。

とりあえず、(ほ)が友だち欲しいとかメルトモ欲しいとか書いてるけど、別に何か送ってきたりしなくてイイからね。ちゅーか、友だちが欲しいならちゃんと自分の足で面と向かってアクションしろっつーの。これだけ編集部に同好の士が多いっていうのに「一緒に行こう」の一言が言えない時点でダメだろ。な？(ほ)。と、ヤツに対する小言はコレくらいにして、今回は「オレのニューパソコン！の巻」。ちゅーか、買っちゃった。またもVAIOのPCV－L510。液晶でデスクトップで、キーボードにカバーが付いてるヤツ。本当はミポリンのNECのヤツの方が液晶は確実にキレイだったんだけど、なんかデザインが良かったから。こっち。そもそも、綺麗な画像がいいのなら液晶選んじゃダメだし。とりあえず、カッコよさげっていうだけで決定！　したんだけど、なかなかステキ。スピード速いし。デスクトップだから場所は取るけど、前面にフロッピーやPCMCIAスロットあってバッチリだし。うーん。満足。前使ってたヤツはなんかもうブ

先月は1冊しかＤＰＳがでなかったので、この号の作業に入る前に結構まとまった休みが取れました。取れたというか、予期せず仕事がない日が続いたというか。もちろん計画なんか立てていないので、することもなくダラダラしていると休みは終わっていましたとさ。いや、することはあるのさ。部屋を片付けたりとか、読んでない本を読んだりとか。しかし何もしなくていい日というのは本当に何もしたくないもんです。今、当時（約2週間）を振り返っているんだけど、何やってたのかまったく思い出せない!!　寝るとなれば平均12時間寝るタイプなので、半分は寝ていたとして、残る半分は何してたのでしょう？　いずれにせよ時間のムダだったのは確かです。　（ほ）

奴隷のDOREIどん

どうやら（ほ）が寂しく1人で行ったらしい（笑）、コミケに私も行ってきました。もちろん1人ではなく友人たちと行きました。しかし、（ほ）も誰か誘えばいいのに……と、いうかそれ以前に彼がコミケに興味があるなんて知りませんでした。もっと話をしなくてはいけませんね（笑）。で、コミケですが、去年の夏よりそれほど暑く感じなかったのは何故でしょう？　去年はただ立っているだけで、「じわ～」と汗が流れるのがわかるぐらい暑くて「私は2度と来ないだろう…」と思ったものですが（笑）。でも、今回は行っただけで何も買いませんでした。このあたりが（ほ）と同じなのがイヤですが……いや、コスプレの人を見に行ったわけではないです（笑）。ただ単に金がなかっただけです。……ガマン度70アップ。（う）

まんが／NDO（多いと思いますよ。結構）

今回のオススメは、・「重装機兵ヴァルケン2オリジナル・サウンドトラック」です。同名PS用ソフトで使用されているサントラで、ゲームで使用されている重厚な楽曲が収録されています。

現在発売中
- 「アークザラッドオリジナル・ゲームサウンドトラック復刻版」¥2,854（税込）テクニコ
- 「クライマックス・ランダーズ」オリジナル・サウンドトラック¥2,625（税込）マーベラス
- 「チョロQワンダフォ～！オリジナル・サウンドトラック」¥3,059（税込）AMJ
- 「ピノッチアのみる夢オリジナル・サウンドトラック」¥3059（税込）AMJ
- 「ブレードメーカーオリジナル・サウンドトラック」¥3059（税込）AMJ
- 「プルムイプルムイオリジナル・スペシャルサウンドアルバム」AMJ¥3,059（税込）

9月17日発売
- 「消防士～BRAVE FIRE FIGHTERSオリジナル・サウンドトラック」¥2,310（税込）マーベラス
- 「重装機兵ヴァルケン2オリジナル・サウンドトラック」¥2,548（税込）ファーストスマイル ①
- 「トゥルーラブストーリー2」ドラマCD act.5」¥2,854（税込）ファーストスマイル ②

▶メガドラ時代から引き継がれている世界観にマッチした楽曲が楽しめます。①

◀今回は、深山早苗と主人公の妹である君子のドラマ&ボーカル曲を収録。②

ゲームソフト激論座談会

「次世代PSが今回のTGSの目玉らしいですが、それ以外って何かあります？」神奈川県　本城まさしさん

魔：ウッス！　次世代PS以外で目玉ねぇ……。そうだなぁ。『ドラクエ』に触れるかもしれないってのはどうか？

う：ポリタンくれるんでしょ？

魔：笑。メディアワークスブースに引換券を持っていくともらえるらしいけどね。ダッコちゃんタイプのポリタン。詳しくは235Pを見て下さい。ってそういうんじゃなく。ね？

ち：しかし、次世代PS以外だと取り立てて何もないなぁ。

魔：そうかもねぇ。あ、うち的には電撃ねこ狩り隊名刺チャレンジとかやるけど。

う：人多いでしょうなぁ。

ち：多い。史上かつて無いくらい。

魔：1日目は業者関係日なんだけど、それですら大混雑が予想されるもん。

ち：楽しみですナァ。どんな形してるんでしょ。

魔：やっぱり、前から言ってるように、値段によっていくつかのマシンが発売されて欲しいな。最上位機種はDVDも見れて、さらにノートパソコンみたいにキーボード、液晶モニター付き。で、次はDVDが見れるけど、5万円くらい。で普通のヤツがDVDは見れないけど2万円。そんなんでどうだ。

う：2万円だとスゴイなぁ。

ち：笑。現時点の情報ではムリでしょう。だって3万円だって赤字だって。あのマシン。

魔：そうねぇ。2万9800円ってのが無難なところだけどねぇ。キリがいい所で今年発売なら1万9990円、来年なら2万円ってのは？

ち：キリがいいからって。笑。

う：まあ、オレは3万円でもいいからDVDも見れるといいなぁ。

魔：微妙だよねぇ。3万円のマシンでDVDが見れちゃったら今売ってるDVD本体（大体5万円くらい）の立場無くなっちゃうし。

ち：っていつの間にか次世代PSの話になってますな。

魔：それくらい、今回のTGSは次世代PSってことね。

う：うむ。

「PS以外のマシンがイマイチ元気ないんですけど、どうすればいいと思います？　個人的に、セガも任天堂も、もう少し元気な方が面白いと思うんですけど」鹿児島県　山ラッキョウさん

う：元気ないですなぁ。

魔：まあねぇ。セガは……最初でつまづいちゃったからねぇ。もう少し、タイトルを出していくようにサードパーティにお願いしたりもしないと。

ち：2人は最近DC買ったじゃない。で、気が付いたことは？

う：コントローラがイマイチ。なんかオレはダメ。

魔：オレも。コントローラ。あと、SSよりも軒並みセーブに時間がかかるのはどうにかしないと。

ち：そうなの？

魔：『フレームグライド』と『ソウルキャリバー』はそうでもないけど『プロ野球チームを作ろう！』はダメ。PSのセーブに時間のかかるソフト並みに遅い。あと『やきゅつく』は画面のロードしすぎ。

う：でもヤリ込んでるでしょ？

魔：うん。

ち：じゃあ、いいじゃん。

魔：確かに楽しいからいいんだけどさぁ。システム的にはSS版の方が良かったってのはどうかと思うなぁ。タメしてみたけど。

う：タメしたんかい！

魔：うん。画面の切り替えもセーブロードも明らかにSS版の方が速い。

ち：まあ、でも、ソコまで好きなんだからもう文句言わないように。

魔：ちぇ～。ファンだからこそ言いたくなるんですよぉ。

ち：それ以外は？

う：個人的にかもしれないけど、現時点ではこれぞってソフトがないかなぁ。発売日未定の『レンタヒーロー』とかだもんなぁ。

魔：オレも『レンタヒーロー』にはドキドキ。こうなったら『マイケルジャクソンズ　ムーンウォーカー』もリメイクしてくれ。

ち：まあ、セガはソフト次第なんですかなぁ？　任天堂は？

魔：夏に行われたスペースワールドでソレなりに情報は出たけど…なんかもう、おもちゃ屋さんって感じかな。子供次第。

う：ポケモンフィーバーですから。

ち：子供っていうのは当たってブームになると大きいけど、外すとやばい。そういう市場に小さな会社は参入できないよね。

魔：まあ、『ポケモン』が外国でもヒットしているから、これからの5年くらいで無くなったりはしないだろうけど……DDのなんか悲しくなる発表といい、今後N64やドルフィン（仮）を作ろうと思うサードパーティはめきめき少なくなっていく気がするナァ。

う：『オウガ64』よりも『スマブラ』ですからな。

ち：市場も間違ってるでしょう。やっぱり。何で直さないのかナァ？

魔：そうだねぇ。キャラ絵が……でも、良くできてる『オウガ64』が既に3980円。アレだけ評価を得た『ゼルダ64』が1980円で売ってるの見たもん……いいゲームでも、倉庫を圧迫するソフトは値が下がる。そういう市場もアリなのかもしれないけど、クリエイターにとっては切ないよね。

う：自分の作ったゲームが発売後1カ月で半額って悲しいでしょ。

魔：とりあえず今回はココまで。この話題はまたいつか。だニャ。

◀神奈川県　朝影礼都さん：FC時代の『FF』やりたいですよね。発売されないんですかねぇ？　今やるとしょぼいだろうけど……。

◀東京都　亀道楽さん：そういう突然出てくる時ってドキドキしちゃいますよね。まあ、特に『リング2』ならなおさら。ミサちゃんの方が怖いかも。

お笑い4コマ道場

天地14cm
この大きさにおさめてね！
左右6cm

DPSどはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよぉ！（魔）

4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！こりゃもう、送らないとソンだね！　ソンというか送ると得！　いいですよ。

◀宮崎県　秋山たつみさん：好きですよね。男は。どっちも魅力たっぷりですから！　笑。

◀青森県　くめた夏緒さん：笑。まあ、裏ビデオ収集はともかく、他はOKでしょう。

◀群馬県　のみねこさん：マット買わないと。というか、コントローラプレイは悲しいですよ。

◀静岡県　鏡離昧さん：判らない人も多いですからねぇ。何だっていいのに。本当は。これまた（笑）。

◀福岡県　いちがやまみさん：なんで額に豆が付いてるんでしょう？　ねぇ。謎です。千政夫？

◀三重県　そたいさん：誰を誰を！　というか、コブンならありそうでイヤー！

◀兵庫県　もやしさん：笑。というか、行くなって感じでしょう。バリバリで。泣いちゃうから。

◀滋賀県　北大きしめんさん：リリスの趣味はそっちだったんですね。それはそれでカワイイかも。

▲大分県　白犬さん：バーンとビクトールのカケラ……。怖い。

▲三重県　南まりなさん：むき出しは結露しやすいので危険です。

▲滋賀県　茅瀬サツキさん：投げられますね。だってお仕事だし。

▲東京都　想刻さん　教えましたね。最もいけないことを。笑。

▲千葉県　彩軌彼方さん：ソレはソレで可愛いような。

▲埼玉県　高橋まさるさん：母上はその辺もう、クリアしてます。

▲長野県　芽美さん：悲しい1人遊びなのでした。めでたし。

▲山形県　日野晴火さん：ソレだけは……ソレだけは言っちゃ……。

▲北海道　永原咲耶さん：肩こりしそうですよね。バキバキに。

▲栃木県　ぐなぐなさん：クマじゃないんですよ。判りやすい。

てました…。そのあと、頭がハッキリしてくるとともに胸がドキドキ。そして体温が下がって冷や汗が止まりません。15分くらいしてようやく決心がついて振り向いたときには、彼はもう居ませんでした。一応親にこのことを話してみたけど、やはり夢だの寝ぼけてただのといわれ、相手にしてくれず。……というのが1度目の遭遇…。ファーストインパクトだったわけです。そして、セカンドインパクトはそれから1年後……ってまだあるんかいって感じですが、いいかげん怖いの嫌いって人のためにここら辺で止めておきましょう。で、彼との遭遇は全部で5回あります。私の部屋は天井が吹き抜けになっていて、3階でも寝られるようになってます。1回目の遭遇場所は、その3階。はじめて遭遇したときからそこではさすがに眠ることができずに、今は2階で眠ることにしているます。2回目以降の彼の出現場所は、やはり3階のあの位置。今のところたいした危害はないので放っているけど、あの時間に目が覚めることがあるとやはり気になってしまいます。（コ）

★ずっと前号流用注意：ペンネーム（＝PN）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。移転やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②．住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！　気を付けて下さい。

晩夏ということで……怖い話でもしようかなって思っちゃったんですけど、どうしましょう……。まあ、怖いの嫌いって人は読まない方がいいですよ。……これは、実際にあったことなんですが、私の部屋には、私や家族の他にどうやら誰かが居るらしいです。ペットでもないです。その人は……まあ人かどうかっていうのもわかっていないのですけど、その人にはじめて会ったのは、現在住んでいる家に建て直して間もない頃、今から6年くらい前になります。時間は早朝のAM5:05。その日の朝は、にわとりやスズメの鳴き声も聞こえず、キーンと耳鳴りがするほどに静かでした。ウトウトと目が覚めて、寝返りをうったとき。その人はいました。……というか動いていました。向きは私と同じ横向きで、足下の方からスーッと現れ……そして見えなくなりました。色は話で聞いたことあるようにやはり白で、ちょうどタバコの煙のような石膏像っていう感じ……。見た直後は、急に人にぶつかったときみたいに自然と身体が動いて、寝返りをうつ前の姿勢に戻っ

PS拡張計画

結局のところ、モバイル計画はPCG-C1Sになってしまいました。予算激オーバーで財布の苦しさはかなりのものです。まぁでもいっか、買っちゃったもんはね。使いやすさと携帯性のバランスがいいですねこのマシンは。デジカメがなければもっと良かったのに。（ち）

でなわけで、買って即プロバイダー契約。定額の某所（社?）を選ぶ。しばらくは、内蔵のモデム＆NTT回線を使うつもりだけど、来年、定額の安い通信回線ができたらそちらに移行したいですな。なにしろ電話代が気になって仕方ないのです。貧乏性だから。武蔵野市には、CATVインターネットもあるけど、高い上に、「定額にしたら混むからやりません」という社長のガッカリ発言。早く、定額回線で気兼ねなく遊びたいですなぁ。

▲北海道　桜跡さん：水陸両用PSって感じです。

◀埼玉県　ねぎぬたさん：すごく気になりますね。それ。取りたい。なんとなくイヤですよ。かすかな線とか……。

▲東京都　杣人さん：「藤丸2」……は……出ますかね?

◀北海道　永原咲耶さん：メーカーに直接聞いてみた方がいいかもしれません。ディスクの傷じゃない限り。

▲東京都　瀧稜秀さん：いくら洗っても便器はとしてです。

◀兵庫県　えびっちさん：TVはもう買い換えなのかもしれませんよ。叩いて直すのはし。

他機種のことも話したい

DCを買ってしまいました。しかもほとんど思いつきで……（涙）。もちろん、というか当然（魔）も一緒にです。しかし、コントローラが…。（う）

他機種といっても、現在私の守備範囲に入っているのは、DCとアーケードぐらいでしょうか……。

パソコン買って何をする?

オイッス！　今年最もビックリしたコト！（う）が「ファイアーエムブレム」を家に持って帰ったにも関わらず、仕事があったため、説明書読むだけでガマンしたっていう事実！　驚愕！　まさに1999年、さすが世紀末。凄いね（魔）「インターネットってよく判りません。教えて下さい」福島県　ミンチさん：おう！　これまた判りやすい質問をありがとう！　でも、こういう基本的な所で詰まってる人って多いみたいだしね。インターネットは簡単に言えば、まあ、有線放送みたいなモノ。ホームページ＝HPっていう番組（みたいなモノ）を基本的には無料で見ることができる。当然そのHPを自分で作ることも可能。その他にメール交換もできるし、自分の意見を書き込む掲示板とか、電話のようなノリで楽しむチャット、便利なソフトのダウンロードなんかもできる。元々パソコンはワープロからグラフィックまで、イロイロできちゃうモノだから、よく判らなくなっちゃうんだよね。どうしても。まあ、ポケットボードの豪華なモノって程度で覚えておいて、会社とか学校で、実際に触ってみるのが一番かもしれないなぁ。

▲オレ様ニューパソコンで見るインターネット。視界良好。いろいろ見てるよ。マジで。

クソゲーマー万才

どうやら私は眠くなってくると、極端に口数が減るらしいです。まさか省電力モード?（笑）（う）

いや、普段からおしゃべりな方じゃないですが、最近（魔）から指摘されてふと気が付きました。でも眠いのはしょうがないです。ちなみに（魔）は逆にやたら陽気になって、訳のわからない人になってしまいます（笑）。眠いといえば……最近はRPGなどをプレイすると、いつの間にか横になっていて、そのまま寝てしまうまでの時間がやたら早くなったような気がします。昔は2日間ぶっ続けで、「ドラクエIII」をプレイしてた気がしますが、もはや歳ですかねぇ～。なんか、腰痛いし……（涙）。

▲神奈川県　亜葵さん：歴史的なゲームですから。今でも。

DCで「レンタヒーロー」が……。この記事を見たときはかなり嬉しかったです。「キカイオー」より、「センチ2」より何より嬉しい（笑）。ちなみに、「レンタヒーロー」とは……メガドライブという、セガサターンの前機種であり、SFCのライバル機でもあったマシンのゲームです。ジャンルはA・RPGで、移動は、上から見たよくあるタイプ。敵との戦闘では、対戦格闘ゲーム風の横から見た画面に切り替わります。ストーリーは、高校生の主人公がある組織から、電池で動くアーマーをレンタルし街の平和を守るというもの。でも、最初はピザの配達など、およそ正義のヒーローらしからぬ仕事しかありませんが、ゲームを進めていくと悪の組織が出てきたり、かなり格好良くなります。DC版ではポリゴンになったので、戦闘が「バーチャファイター」風になると睨んでいますが……（笑）。何にせよ楽しみです。発売日はまだ未定ですか……（涙）。

▲宮城県　槻来らみーさん：正統派AVG。火曜サスペンス劇場ですから。楽しいですよね。

▲埼玉県　風伯さん　歴史ありますよね。当時は大人気でした。

▲東京都　皐月あひるさん：ホノボノ系ですから。

▲茨城県　岩跡B太さん：笑。どの辺がポイントなのかが判らなくていい感じです。何でも食べますから。

▲北海道　永原咲耶さん　そうなんですよね。こりゃ。

▲兵庫県　オオタニさん：編集部では何人かクリアしてます。

▲東京都　Mk-3さん：そうですね。SLGファンにはカンタンですよね。その辺は統論できっと……。

▲埼玉県　来田三志さん：確かに。かなり。ゾクゾク。

▲兵庫県　まったり人生さん：そうですね。自分は好きでも。

▲大阪府　モッピーさん：難しいゲームってそうなりますよね。

▲神奈川県　べムさん．じっちゃんの名にかけて！ダメです？

▲北海道　あずまことねさん：設定やキャラはかなり良かったんですけどね。ACTだから……下に落ちるし。

まんが／埼玉県　ねぎぬた（きっと、どこかでギップルさんも……）

雑学の王子様

16世紀の終わりから17世紀の始めまで活躍した、イギリスの劇作家・詩人「シェイクスピア」。……のです。

■魔王32才くん：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。ついに買いました。ニューパソコン。金使った。

■犬くん：働くときは本当に良く働く彼。くるね、ついに。次世代ＰＳの嵐が！　うほ〜！

■バオウ中里くん：自分好みのゲームなら怖いモノなし。そうか。「ときめき２」いけるかぁ。

■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。友だち……本当に欲しいのか？

■うききくん：なんか最近、休日の度に疲れてるのはどうかと思うが。「会社はよく眠れるナァ」って……。

FF8、ちょっと嫌だった事

カメラ作動率を100％にしてみた。

まんが／富山県　も（ステキです　回復して　大事ですよね）・イラスト／岩瀬さとみ

▲千葉県　麻締怜さん：なぜ人は猫耳に心を奪われやすいのでしょう？　編集部でも多くで……。

▲兵庫県　柊ゆずさん：その他にも『FM3』『トルネコ2』『バイオ3』……スゴスギですよね。

▲埼玉県　山吹日和さん：そうですね。引っかかる部分が少ないですね。恋愛感情。

▲沖縄県　金城良さん：しゃべらなそうですけどねぇ……どうなんでしょう？

▲三重県　藤枝ヒイロさん：おにいさま〜おねえさまぁ〜ですからね。真珠姫人気大爆発中です。

▲京都府　タカライヒイデさん：ポケステ欲しいです。最近探せば買えるようになってきましたが。

▲神奈川県　メグさん：いいシーンたくさんありますよね。カワイイのから感動的なのまで。

▲宮城県　白河鳳華さん　調理士いいですね。モンスターを料理しちゃうんですね。

◀北海道　あずまことねさん：夏休み中は……そうでもないのです。どちらかといえばテスト前か……。

▲茨城県　高槻トモヤさん：言ってやってほしかったですよね。カスミ……あんなに好きなのに。

▲群馬県　リジュさん：カップルとしても結構いいと思うんですけどね。リノアとより。

▲埼玉県　裕龍ながれさん：結構あったと思うんですけど(笑)。楽しかったですしね。

▲北海道　セイコさん：惜しい……買ってソンしないソフトなんですよねぇ。実に惜しい……。

◀愛知県　ダンパさん：自分がかかるのが一番悲しいですよね。

◀東京都　弥栄みなとさん：それは怖いでしょう。見てるのは……。

◀神奈川県　もこさん：笑。ちょっとした幸せですね。いい感じです。

◀山形県　リンクさん：しりとりできると楽しいんですよねぇ。

▲高知県　サチ広さん：なんとなく異形系の方々勢ぞろいです。歪んでますよね。世界は。人間界じゃないような気もします。

▲大分県　ELLIEさん：次回作も細かい作りだと良いですよね。キャラクターの心情が反映しているような。

▲埼玉県　ヒウラムトさん：自力完全クリアは確かにムリっぽいですよね。イベント発生条件微妙ですし。

◀神奈川県　あんちん大佐さん：ステキじゃないですか。それが人生です。

◀岐阜県　宮崎淳一さん：アシュトンさえ見捨てれば……愛ですねぇ。

◀埼玉県　ふぐ茶さん：ポケステないとできませんからねぇ。買いましょう。

◀愛媛県　人獣クロコさん：家事全般を完璧にこなすのが彼女ですから。

奴隷の趣味

最近の自分はゲームができてなくてガッカリです。もっと遊びたいです。もっともっと。良いゲーム多いしね。途中まではプレイできるんだけどなぁ。どうせならちゃんとＥＤ見たいよね。人として。翻弄されてます。マズイです。　（魔）

「自分の部屋を１色で塗りつぶすのが趣味です。まあ、何色になるかはその時期によって違うんですけど。今は黄緑色です。その前は青で、前の前が濃いめの赤。色替えの度に壁紙変えたり、家具を塗り替えたり買い換えたり。お金と手間ヒマかかりますけど、楽しいですよ」埼玉県　ヨラミルさん：

ベッドとかも塗り替えるんでしょうか？　かなり大変そうです。まあでも、大掃除にもなりそうだし、１年に１度くらいならいいのかもしれませんねぇ。オレの場合、本、しかもマンガが多いので、チャンとしてもそのカラフルさが目に痛いです。既にオシャレとかを通り越してる。エロマンガも平然と置いてあるし。最近の要チェックは、ひびきさん妊娠か？　の「じゃじゃ馬グルーミングＵＰ」。駿平くん大当たり？

▲東京都　オーリブさん：夜ですからね。どうしても。ワクワクしちゃうワケですね。

▲愛知県　北原健光さん：妖しいですけど、語りかけると成長するって言いますし。

▲千葉県　唐川遊人さん：綿棒こだわらないといけませんよね。大切です。耳かき。

▲愛知県　信天翁さん：塩入れすぎはやばいですけどね。たまにはいいかもしれません。

▲栃木県　花鳥風月さん：授業中にしてるのはヤバイ気もします。だってのめり込めるし。

▲埼玉県　さききさん：いいですよね。足下見て生活しているコトって多いですし。

▲京都府　緋月紫苑さん：ぐふぐふ言ってるのはちょっとだけ怖いですけどやりますよね。

▲愛媛県　如月二月さん：ありそうですよね。マンガ巨乳のように。ものスゴイですから。

んどんたまっていって、ある日「どっかーん」と大きなムダ使いをしてしまいそうな……って、どんなものを買うのでしょうか？　某誰かのように、コミケで「ここからここまでをくれ」と大人の買い方をするか、ついにDVDに手を出すか……ちょっぴり怖いです(笑)。ちなみにDVDは知らない間にソフトの本数が増えましたねぇ。とあるLD売場で、フロアのほぼ半数がDVDソフトに埋め尽くされていました。確か3カ月前はほんの一角だったのに……。元床部の(さ)さんは「DVD買った方がいいですよ〜。機械も安いですし」と、薦めてくれますが絶対に機械だけでは済まないことを知っているので、手は出しません(笑)。しかし、安いとはいえ4〜5万もするDVD本体を「安い」という、彼の経済力には頭が下がります……というか、完敗です(涙)。（う）

奴隷のDON

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト

■ちくちりくん：PS編集部のヲタクの教祖的な扱いを受けていることについてどう思う？

■ハム彦くん：デビットの席が隣り事件はビビッたね。本当に。ヤツは消えるし飛んでるし。バンバン。

■だいめいくん　なんかミステリーツアーでホテルに泊まるって。いいなぁ。なので－4005メクリル。

■ゴーダくん：DPSの誇るスーパーゲーマー。へきるー！　なんて言ってるから原稿忘れんだよ。

■ぴかりんくん：新加入。今回はお下劣じゃないけど、トゥナイト的。目指せ！　山本監督。

「DDR」専用コントローラ……じゃなくて、マットを持っているので、2ndを買おうかどうしようか迷っております。先日秋葉原で『ギターフリークス』がちょっと安くなっているのを見かけたものですから（ソフトと、専用コントローラどちらも）。もしかしたら、安くなるかなぁ～と思うと手が出せません。そういえば、『幻想2』を買ってないです……。発売される前に、おもしろそうだからと前作をプレイまでしたのに……。でも、108人揃いませんでしたがね（涙）。もう少し待てばベストで発売されるかな？　うん、そうに違いないです。しかし、『2nd』のベストは出そうにないですな（笑）。やはり買うべきか……。ここでふと気が付いたのですが、最近PSのゲームを買っていないような……。『トロンにコブン』も予約までしたのに買っていないし、『リモートコントロールダンディ』も『聖剣伝説』も買いませんでした。いや、ムダにお金を使わないというのはいいことですが、なんか知らない内に私の中の「買いたいゲージ（別名ムダ使いゲージ）」がど

最後奴隷ー・奴隷のページの間違いを探して下さいー　見事当たった人はスゴク誉められます

◀神奈川県　松山由美さん：笑うソルジャーって感じです。ドーン。

◀福島県　ユズコさん：今はもうバリバリにプレイ中でしょうか？　楽しいですよね。

▲神奈川県　和泉等閑さん：どのゲームを買うのか。究極の選択になってきてますよね。

▲大阪府　やなぱてさん：みんなかまってあげないといじけちゃうのも似てますよね。

▲埼玉県　宮夢るなさん：そうやって大きくなっていくようないかないような。

▲広島県　花咲いずみさん：連れている仲間も個性でますよね。モンスターかゴーレムか。

▲東京都　明羅さん：屋上で寝っころがるのはステキですよね。はふ～って感じです。

◀長崎県　黛らおさん：「トロコブ」いいですよ。本当に。ワクワクしちゃいますよ。

◀三重県　乙坂君比古さん　車は大きいですねぇ。滅多にない買い物ですけど。

▲東京都　ハギモリアオトさん：せっかくですからタツキ版、コミック化しませんかねぇ。

▲広島県　花咲いずみさん：無いです。そもそもインターネットにつながりませんし。

▲千葉県　唐川遊人さん：水着。人によって違いますからね。似合うタイプって。

▲埼玉県　AYUさん　戦争イベント、バランス的にはそれほど難しく無いと思うんですが…？

▲埼玉県　白河勇魚さん：思わぬ所でゲット！　ってうれしいですよね。何しろただですし。

◀千葉県　桐生新さん：やっておかないとですよね。予習、復習は大切です。

◀山梨県　森ノ夜鷹さん：笑。冷静に見ると変ですからね。服装。ヘソ出しですし。

▲岡山県　片北のんさん：果たして『3』はどんな話に？　というかいつ出るんでしょ？

▲北海道　園内ひろさん：オートで戦わせて強いキャラを作成して、パツと組ませましょう。

▲岩手県　ののきさん：そうですよね。やっぱりお金持ってお店に行かないと。買った気は…。

▲広島県　畏聞夏騎さん：速いですよね。特にこの2～3年は速い気がします。

▲東京都　樋口真さん：絵の具とか、紙とか、お弁当とか、ジジイとか。たくさん入ってそうです。

▲新潟県　彩秘さん：別にいいんですけどね。笑。

▲北海道　永原咲耶さん：「ン」はやめないと。

▲新潟県　ナオタさん：前にあるモノはかじります。

▲佐賀県　めぼさん：壊れるときは壊れますから。

▲茨城県　高槻トモヤさん：社会学っていろいろなことを知らないといけないんですね。ってこういうときはどうなるんでしょう？　ちゃんと間違いを指摘できた人がいい点数になるんでしょうか？

▲北海道　十二郎さん：重いですよね。何よりも。まあ、買えて良かったです。最近ソフトは店頭になくなってコトが無くなってきたんですけど、本とか、グッズとかはすぐ無くなりますからね。見かけたら買うは合い言葉です。

▲静岡県　予惣次さん：ポリゴンキャラがなんとなく『レガイア伝説』っぽいのは気のせいでしょう。笑。

▲埼玉県　美作オウミさん：丸っこいと許しちゃうんですね。笑。そういうコダワリもアリだと思われます。

◀宮城県　トモさん：今年は特に北が暑かったようですし。普通ならクーラーいらないような。

▶群馬県　沢瀬ゆうさん：芸術でも喰えません。どっちも喰えないなら好きな方を選ぶのが○のような。

ハガキを欲しいと思う心は……

望さんは語る。どんなにガンバってハガキを描いてもハガキウラに住所や名前等を書かなければ、ノリを巻いてないのと同じだし、鉛筆などの薄い筆記用具で描いても、カンピョウに味が付いていないのと変わらない。そもそも、カンピョウ巻きの元はランピョウ大磯巻きと言い、素材としてハガキを煮て、出汁を取っていたのだ。その時使用されるのは王様でも見たことがないと言われた、大吟醸ハガキ。伝統の味として今でも守られている。そしてい ま……ボクの手にはその伝説のハガキが30枚あった。

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation

Vol.118 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品の番号（P.179のプレゼント記事参照）と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、9月23日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.115

①『ラブ・ラブ トロッコ』 Tシャツ 男の子用&女の子用2枚セット
川村怜（岩手県）上村香織（北海道）千葉康則（神奈川県）池上康（東京都）堀井靖（東京都）

②『ビーマニポケット』シリーズ4種セット
伊藤まきこ（北海道）岩井純（福井県）安田孝次（千葉県）

③電撃文庫TC非売品プロモカード
安達文利（神奈川県）藤井龍（福岡県）土居健（山口県）井上克也（東京都）清水泰明（茨城県）三井静（鹿児島県）安藤隆二（高知県）志賀智也（東京都）関俊哉（東京都）神崎るい（愛知県）

④トレーディングカードゲーム『ハイスクール・オブ・ブリッツ』 水谷優子さんサイン入りプロモカード
福井苗（岐阜県）香田敏光（鳥取県）和田幸治（神奈川県）

⑤『アーリーレインズ～荒野の天使たち～』 発表会告知ポスター
大山留以（北海道）佐伯和美（東京都）福田なるみ（山梨県）甲斐裕也（愛知県）江藤聡（熊本県）

⑥『新世紀GPXサイバーフォーミュラ 新たなる挑戦者』 テレカ
北川泰生（東京都）伊藤和彦（茨城県）加納康正（茨城県）

⑦『逮捕しちゃうぞSpecial』発売記念テレカ
横井司（北海道）中井さとか（福井県）後藤成（福島県）

⑧『Cybernetic EMPIRE』 サイン入りグッズ3点セット
井上友也（千葉県）田代祐司（東京都）三浦英司（大阪府）

⑨『ルームメイト～井上涼子～』テレホンカード
笠原保男（神奈川県）御園貴広（埼玉県）安達正文（島根県）

⑩PSソフト『DINO CRISIS』
千葉泰人（京都府）清水誠（東京都）江森和恵（東京都）

⑪PSソフト『黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～』
西村あゆみ（神奈川県）川上珠希（東京都）番和喜（福岡県）

⑫PSソフト『ルームメイト～井上涼子～』
秋本了（茨城県）三浦豪臣（東京都）飯島佐智（大阪府）

⑬PSソフト『ふぃんがぁ★ふらっしんぐ』
前原佳樹（鹿児島県）横田康宏（山口県）羽賀博人（東京都）

【1】P.179から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。
★数字は右詰めで記入してください。

【2】あなたの性別を教えてください。
①男 ②女

【3】あなたの職業を教えてください。
①小学生 ②中学生 ③高校生 ④予備校生・浪人生 ⑤短大・専門学校生 ⑥大学生・大学院生 ⑦会社員 ⑧フリーター ⑨無職・休職中 ⑩主婦 ⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。

【4】あなたの年齢を教えてください。
★数字は右詰めで記入してください。

【5】今号の記事で良かったものを下から3つまで選んでください。
①[特報]ARMORED CORE 2（アーマード・コア2） ②[特報]Xシューター（仮） ③[特報]EX3 THE STREET FIGHTER（仮） ④[特報]エルダーゲート ⑤[特報]悠久幻想曲3 Perpetual Blue ⑥[特報]Silent Bomber（サイレントボマー） ⑦[特報]That's QT（ザッツキューティ） ⑧[攻略]ワイルドアームズ 2ndイグニッション ⑨[攻略]フロントミッション サード ⑩[攻略]SDガンダム GGENERATION-0 ⑪[攻略]聖剣伝説 LEGEND OF MANA ⑫[攻略]ペルソナ2 罪 ⑬[攻略]ゲッターロボ大決戦！ ⑭[攻略]マクロスVF-X2 ⑮[攻略]Little Lovoers SHE SO GAME ⑯[攻略]ECHO NIGHT #2 眠りの支配者 ⑰[攻略]Meremanoid～マーメノイド～ ⑱[攻略]スペクトラルフォース 愛しき邪悪 ⑲[攻略]実況パワフルプロ野球'99開幕版 ⑳[企画]コーエーAUTUMN SELECTION'99 ウイニングポスト4ほか ㉑[RPG]ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン ㉒[RPG]レジェンド オブ ドラグーン ㉓[RPG]デュープリズム ㉔[RPG]Lunatic Dawn Odyssey（ルナティックドーン オデッセイ） ㉕[RPG]アランドラ2 魔進化の謎 ㉖[RPG]アークザラッドIII ㉗[RPG]かえるの絵本 なくした記憶を求めて ㉘[RPG]グローランサー ㉙[RPG]ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの ㉚[企画]ヴァルキリープロファイル ㉛[企画]クロセアトロ～悠久の瞳～ ㉜[企画]ときめきメモリアル2 ㉝[連載]DPSソフトレビュー ㉞[連載]電撃PSコロシアム ㉟[連載]4色奴隷 ㊱[連載]電撃プレイクエスチョン ㊲[連載]ウラワザデータベース ㊳[連載]まんが はじめて物語 ㊴[連載]電撃コラムス ㊵[連載]PSの奴隷 ㊶[新作]バイオハザード3 ラスト エスケープ ㊷[新作]ベイグラント ストーリー ㊸[新作]ロックマンDASH2 ㊹[新作]実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー ㊺[新作]ZEUS II Carnage Heart（ゼウス2 カルネージハート） ㊻[連載]NEXT WAVE？ ㊼[連載]電撃PocketStation ㊽[企画]コナミなかよし対戦'99秋 ポップンミュージック2ほか ㊾[連載]電撃NEWS STATION ㊿[連載]電撃モノSTATION 51[特集]東京ゲームショウ'99秋 徹底!! 攻略ガイドブック 52[連載]電撃ランキングステーション
★数字は右詰めで記入してください。

【6】今号の記事で良くなかったものを【5】の一覧から1つ選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【7】電撃プレイステーションの購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②ときどき買っている ③初めて買った

【8】電撃プレイステーションの購入場所を教えてください。
①書店 ②コンビニエンスストア ③ゲームショップ ④キヨスク ⑤その他

【9】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」（P.240～241）から選んで、その番号を3つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【10】あなたがソフトを購入する際に、一番参考にする記事を下記から選んでください。
①新作紹介記事 ②攻略記事 ③DPSソフトレビュー ④電撃PSコロシアム ⑤PSの奴隷 ⑥まんがはじめて物語 ⑦電撃ランキングステーション ⑧新作ソフトスケジュール ⑨広告

【11】CD-ROM付録付き増刊号電撃PlayStation Dに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」（P.240～241）から選んで、その番号を3つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【12】今まで発売されたソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【13】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください（3つまで）。
①電撃プレイステーションD ②電撃王 ③電撃NINTENDO64 ④電撃ドリームキャスト ⑤電撃G's マガジン ⑥週刊ファミ通 ⑦ファミ通PS ⑧ファミ通ドリームキャスト ⑨月刊ファミ通ウェーブ ⑩月刊ファミ通Bros. ⑪週刊ザ・プレイステーション ⑫週刊ドリームキャストマガジン ⑬HYPERプレイステーション ⑭HYPERプレイステーションRe-mix ⑮PlayStation Magazine ⑯ドリームキャストプレス ⑰ドリームキャストFAN ⑱The 64 DREAM ⑲じゅげむ ⑳Game Walker ㉑Vジャンプ ㉒月刊ファミ通DC ㉓月刊ファミ通64プラス ㉔ゲーメスト ㉕ゲーム批評 ㉖gM ㉗その他
★数字は右詰めで記入してください。

【14】電撃プレイステーションも含めて、普段、購入はしていないが、目を通しているゲーム誌を、【13】の一覧から1つ選んでください（電撃プレイステーションがそれに当たる場合は、㉘とお答えください）。
★数字は右詰めで記入してください。

【15】所有しているゲーム機を教えてください（3つまで）。
①プレイステーション ②ポケットステーション ③ドリームキャスト ④ビジュアルメモリ ⑤サターン ⑥NINTENDO64 ⑦ゲームボーイ ⑧ゲームボーイカラー ⑨ネオジオポケット ⑩ワンダースワン ⑪パソコン ⑫その他
★数字は右詰めで記入してください。

【16】買おうと思っているゲーム機を【15】の欄から選んで教えてください（3つまで）。
★数字は右詰めで記入してください。

【17】ポケットステーションを購入された方に質問です。ポケットステーションには、何のデータを入れていますか？ ゲームタイトルを1つ書いてください。

【18】『フロントミッション サード』は買いましたか？
①予約して買った ②予約せずに買った ③買いたいとは思っているが、まだ買っていない ④買わない

【19】今一番プレイしているPSソフトを教えてください。

【20】『ワイルドアームズ 2ndイグニッション』をプレイした方に質問です。『ワイルドアームズ 2ndイグニッション』のどの点が一番好きですか？
①ストーリー ②キャラクター設定・世界観 ③グラフィック・ムービー ④音楽・効果音 ⑤ゲームシステム（バトルシステム含む） ⑥操作性・操作感

※お詫び Vol.115 P.163「読者プレゼント」の賞品に誤りがありました。賞品④トレーディングカードゲーム『ハイスクール・オブ・ブリッツ』門井亜矢先生サイン入りプロモカードは、正しくは、水谷優子さんサイン入りプロモカードでした。 読者の皆様・関係者の皆様にご迷惑をおかけしましたことをお詫びし、訂正いたします。

電撃PlayStation 118号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.118

1『beatmania』カーシェイド 5名

▼駐車時、車の中の温度が上がりすぎないように、暑い日には車内に常備したいカーシェイド。「ビーマニ」のロゴ入り（提供：コナミ）

『エースコンバット3 エレクトロスフィア』サイン入りイラスト色紙 各1名

3 ディジョン　4 フィー

▲「エーコン3」から人気のサブキャラのイラスト入り色紙！　この世に2つとない貴重品を各1名様に。（提供：ナムコ）

2『スペクトラルフォース 愛しき邪悪』 10名

◀人気のS・RPG「スペクトラルフォース」。その第3弾の非売品ポスター。イラストレーターの直筆サイン入りでプレゼント！（提供：アイディアファクトリー）

『STRAY SHEEP ＊ポーとメリーの大冒険＊』グッズ 各1名

（提供：ロボット）

5 2000年カレンダー

◀雑誌などに掲載された、オリジナルイラストを使用したA4サイズカレンダー。2000年版だぞ。

6 イラスト集「STRAY SHEEP ポーの世界」

▶主人公ポーはもちろん、そのほかの登場キャラの原画なども収録したポーのすべて。

7 ポーぬいぐるみ

◀イラストの雰囲気そのままのかわいいぬいぐるみ。高さ50cmのジャンボサイズだ。

『Lの季節～A piece of memories～』声優よせ書きサイン色紙 各1名

8 現実界　9 幻想界

▲2つの世界をまたにかけた学園恋愛ものAVG。声優さんのサインを、各世界ごとに分けたよせ書きサイン色紙だ。（提供：トンキンハウス）

PSソフト 各3名

秋の夜長にみんなが楽しめるこの4本。夏休みに遊び過ぎてお小遣いのないキミは今スグ応募！

10 レイクマスターズ PRO ～日本縦断黒鱒紀行～

▲日本各地の有名スポットで、バス釣りを楽しむフィッシングSLG。（提供：DaZZ）

11 SIMPLE1500シリーズVol.14 THE ブロックくずし

▲ボールに回転を与えて軌道を変えたり、破壊力を増したりできるアレンジも楽しい。（提供：カルチュア・パブリッシャーズ）

12 ビシバシスペシャル2

▲アーケードでも大人気！　多人数でプレイすれば、盛り上がること間違いなしのバラエティに富んだ内容だ。（提供：コナミ）

13 玉繭物語 ザ・ベスト

▲独特の世界観で人気のRPGのザ・ベスト版。デュアルショック対応、封印した聖魔のリストなど新要素もアリ。（提供：元気）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、P.178の注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.121（10月8日発売）で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選・落選に関係ありません。正確に記入してください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、ソフトの発売日の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

DENGEKI
SOFT STATION
電撃ソフトステーション
期待の新作満載
バイオハザード 3 ラスト エスケープ
ベイグラント ストーリー
ロックマン DASH2
実況 Jリーグ 1999 パーフェクトストライカー
ZEUS II Carnage Heart
シルバー事件
ダービースタリオン 99
その他
イラスト／鈴城芹

発売直前 Final Report

最新情報と同時に『3』の楽しみどころを徹底チェック!!

かつてない恐怖と驚愕のストーリー展開にキミは耐えられるか…

BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE

バイオハザード3 ラストエスケープ

サバイバルホラー	バイオハザード 3 ラスト エスケープ	9/22	▶カプコン ▶¥6,800 ▶MC(1ブロック) DS対応

初公開となる3人の登場人物を大紹介。さらにジルの使用する武器や新要素となる弾薬の調合法、そして行く手を阻む敵など3つの部分で本作の見どころを徹底検証！

再びラクーンシティを訪れたジルを待っていたものは…

ラクーンシティの終末を告げる災厄は静かに、しかし確実に忍び寄っていた。そして9月28日……。それを予期していた女性、ジル・バレンタインは街からの脱出を試み行動し始める。はたして彼女の行く手には何が待っているのか、そして最後に目にするモノとは？

敵か味方か……アンブレラの傭兵も登場！

CHARACTER キャラクター

生死の間で戦うキャラクターたち

協力し合わなきゃこの状況を切り抜けられないぜ？

聞いたわ だから私もあなた達に協力してるのよ

◀バイオハザード対策部隊の傭兵たちと行動をともにし、脱出を試みるが…。

ラクーンシティでジルが出会う人々の中でも、特に重要な役割を持つ３人の兵士をチェックだ。この３人はバイオハザードによって巻き起こる災厄から市民を保護する目的でやってきたらしい。いったいどんな出会い方をするのか、そして劇中での役割とは……。

ライブセレクションでシナリオが分岐！

本作にはシナリオの分岐ポイントが各所に設定されている。それらのポイントではゲーム進行がリアルタイムになり、敵が徐々に迫ってくるような危機的状況の中で行動を選んでいくことになるぞ。ただ、そんな状況での選択だからといって消極的な行動ばかり選択していると、見ることのできるイベントが減ってしまうこともある。冷静かつ、的確な判断力が求められるのだ。

ブラッドを殺した侵入者と対決する
警察署内へ逃げ込む

▲１回のプレイでは遊びつくせないだろう。
◀選んだ行動によってシナリオが分岐する。

主人公

JILL Valentine ジル・バレンタイン

●身長/166cm●年齢/23歳
特殊部隊S.T.A.R.S.の隊員。快活で正義感が強く決断力に秀でた女性。

POINT CHECK かつての生存者たちは？

クリス

バリー

レベッカ

本当にごめんなさい

ブラッド

それよりもジル

※「☆」印の写真は「バイオハザード」のものです。

NICHOLAI Ginovaef ニコライ・ジノビエフ

●身長/187cm●年齢/35歳
D小隊B分隊を率いる傭兵。自分の判断にそぐわない者は切り捨てる冷酷な人物だ。

CARLOS Oliveira カルロス・オリヴェイラ

●身長/182cm●年齢/21歳
A分隊に所属する兵士。一見お調子者に見えるが、芯は情に厚い熱血漢なのだ。

アンブレラ バイオハザード対策部隊の傭兵たち

ジルが出会う心強い３人の味方。今回の事件にはD小隊のAとBの２分隊が投入されたらしいが、無事なのは３人だけ？

MIKHAIL Victor ミハイル・ヴィクトール

●身長/178cm●年齢/45歳
D小隊の隊長。実戦経験が豊富で統率力に富む。以前はゲリラ組織を率いていた。

▲隊長のミハイルは戦いで傷を負っている。ゾンビ化が進行？
▶カルロスとは一緒に行動することが何度かあるみたいだ。

WEAPON 武器

序盤に登場する7種類をチェック

迫り来るゾンビやクリーチャーたちから身を守るには戦うしかない！　ここでは戦いのために用意された数多くの武器の中から、ゲーム序盤に登場する７種類を紹介するぞ。『３』で初登場となる新兵器もあるので、前作をプレイした人も要チェックだ。また本作は弾薬の調達方法も特殊。その方法もフォローしてあるので確認しておこう！

◀今回は弾薬の調達法も特殊。そちらも確認だ。

組み合わせる必要のある武器も!

武器の中には、いくつかのパーツを組み合わせることで完成する物もある。ここでその一例を紹介するぞ。隅々まで探索してパーツを見つけよう。

B parts

▲１つ１つではまったく役に立たない。で〜も２つ揃えれば！

▼"組合せ"のコマンドを使い２つのパーツを合わせてみると……。

▲ショットガンが完成。こういうパターンも多数ある。

"回避行動"も忘れるな

"回避行動"とは『３』で新たに追加された特殊アクション。敵の攻撃を受ける直前にＲ１ボタンを押すと攻撃を回避するのだ。敵の数の多い今作では、ぜひとも活用していきたい。

▶敵に体当たりして、ひるませる。

◀敵の攻撃をゴロンと前転して回避するのだ。

NEW マインスロアー

強力な新兵器 敵に当てると……!

アンブレラの兵装部門が開発した試作兵器。その大きな特徴は弾薬にある。この弾薬は敵に命中すると一定時間後に爆発するという性質を持っているのだ。しかも、その爆風は周囲の敵にもダメージを与えるぞ。さらに、あらかじめ壁などにセット（壁を狙って撃つと突き刺さる？）しておけば、敵にだけ反応して爆発する地雷のようにも使えちゃうのだ。ほかの武器よりも多彩な使い方ができるはず。乞うご期待だ！

▶発射するとボウガンの矢のような弾丸が敵に向かって飛んでいく。リロード時間が長いため連射はしづらいだろう。

◀放たれた弾丸は敵に突き刺さる。敏捷性の高い敵が相手なら、射撃後に逃げるのも手だ。そしてしばらくすると……。

▶突き刺さった弾丸は、一定時間後に爆発するのだ。しかも巻き上がる炎により、ダメージは周囲の敵にも及ぶぞ！

生物兵器が再び！ 闇より生まれし、異形のものたち

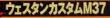
種類、思考、そして残忍さ…どれをとっても今回のクリーチャーは、これまでとは比較にならないほど！　さっそく一部を紹介していこう。

◀耐久力もハンパじゃない！　おまけに攻撃を避けることもあるのだ。

▲下水道などに潜伏している吸血生物。大きさは約１m。血を吸うと体が赤く…。

◀突然変異した昆虫。獲物を捕らえると、頭部から触手を伸ばし脳髄をすする！

NEW

ウェスタンカスタムM37

接近戦で使うのが効果的！ 敵をまとめて一掃だ!!

ベネリM3Sよりも拡散範囲は狭いが、威力と連射力に関しては上回っているショットガン。耐久力が高めの敵に戦いを挑むなら、こちらがオススメ。上手に使い分けていこう。

◀カッチャー！と派手なアクションでリロードするぞ。

NEW

Hk-pグレネードランチャー

弾薬は全4種！ ますます多彩な戦いが可能に!!

▶「追跡者」との戦いでは重宝する武器。信頼性も高い。

グレネード弾、火炎弾、硫酸弾、冷凍弾の4種の弾薬が装填できる汎用性の高い武器。対峙する敵の特徴を考え、弱点となる弾薬を選んで使っていけばさらに高い効果が望めるだろう。

◀液化窒素を放つ弾薬。敵に当たると……！

ナイフ

気休めの武器か？

アイテムボックスに最初から収納されている護身用のダガー。壁に当たると弾かれ、敵に攻撃が当たらないので狭い場所では不向き。上級者用かな？

M92Fカスタム

最も多用する武器

“ベレッタ改”と呼ばれるハンドガン。最初から所持している武器だ。威力は低めだが、汎用性はとても高い。できれば常に携帯しておきたい。

S&M M6236

威力は抜群！

マグナム銃。破壊力は絶大で、ザコならほぼ一撃で倒せる。ただし射撃時の反動が大きく、連射ができないのが難点。また弾薬もかなりの貴重品だ。

ベネリM3S

囲まれたらコレ！

弾丸が広範囲に拡散するショットガン。複数の敵に対してダメージを与えることができるため、使い勝手は非常によい。威力は敵に近いほど高くなる。

これだけは覚えておきたい!

弾薬の調達法

銃器に必要な弾薬は“調合”によって作製する方法がメインとなるぞ。弾薬は前作までと同様、各所で拾えるが、より有利に進めるために調合のやり方や法則は必ずマスターしておくこと。

リロードツール

◀いわば弾薬製造器。最初から所持しているアイテムで、使用回数に制限はない。

＋

ガンパウダー

◀大もとの火薬。フィールドの各所で拾うことが可能。A、B、Cの3種類がある。

2つのアイテムを組み合わせると……

▼“組合せ”のコマンドで2つを合わせると。

▶ガンパウダーが弾薬に早変わりするのだ。

組み合わせ例

基本

- ●リロードツール＋ガンパウダーA→ハンドガンの弾×15
- ●リロードツール＋ガンパウダーB→ショットガンの弾×7
- ●リロードツール＋ガンパウダーC→グレネード弾×10

応用

- ●リロードツール＋ガンパウダーAA→ハンドガンの弾×35
- ●リロードツール＋ガンパウダーBC→？

ガンパウダー同士の組み合わせも可能。ガンパウダーのB＋CでBCが完成する。これをリロードツールと合わせれば、別の弾薬が誕生するのだ。

ハンターの改良型も出現！

▲テストを兼ねてラクーンシティに送り込まれたハンターの改良型。鋭い爪と機敏な動きが武器。

▶通称“フロッガー”。両生類がベースで貪欲な肉食性。大きな口で人間を丸呑みにすることもあるとか。

▶移動スピード、耐久力が上がっているらしい。ゾンビでも油断大敵だ。

◀群れをなし、素早い動きで追ってくるゾンビ犬。狭い通路で出会ってしまうと大ピンチに陥る！

▶倒すか、逃げるか……。初対面の敵に対してどちらを選択する？

まだまだ強敵が……

次号Vol.120からいよいよ攻略がSTART!!

ゾンビの倒し方から、アイテムのより良い調合法まで、ゲーム序盤の死闘を乗り切るためのサバイバルテクニックをバッチリ伝授！ さらにライブセレクションによって分岐するシナリオや、その影響なども細かく解説していくぞ。まさに攻略本いらずの攻略特集をお楽しみに！

乞うご期待!!

緊急速報……「バイオハザード　3」のポスターやポップの貼ってあるお店で、予約をすると先着50万名に特典として「サバイバーファイル」がもらえるぞ。このファイルには『バイオハザード　3』の秘密が満載されているのだ。

ベイグラント

新キャラクター公開!! 勢力相関図

キャラクター

バレンディア国内における、各勢力の関係図がついに判明。そこで、これまでに紹介してきたキャラを、それぞれの勢力ごとにまとめ、あらためて紹介しよう。この関係が、ゲーム内でどう変化するのか、注目だ。

VKP

VKP（VALENDIA KNIGHT OF THE PEACE）とは、バレンディア治安維持騎士団の略称で、元老院の直下に位置する特殊組織。国内での力は大きく、ときには超法規的行動を取ることもある。リスクブレイカーなど、職務別にいくつかのチームに分かれている。

リスクブレイカー

冷酷無比に正義を行使する騎士団団長

New Character Pick Up
ロメオ＝ギルデンスターン

STORY ストーリー
&バトルシステムの詳細新情報をチェック!!

この冬最大の注目作、『ベイグラント ストーリー』に関する数々の新情報をキャッチ!! 新キャラを交えての勢力相関図や、バトルシステムの詳細情報など、気になる最新情報を徹底チェック!!

AVG ベイグラント ストーリー 冬予定 ▶スクウェア ▶価格未定 ▶MC(ブロック数未定)

メレンカンプ

自称預言者のシドニー=ロスタロットに率いられているカルト集団。シドニーの絶大なカリスマによって統治され、さまざまなテロ活動を行っている。バルドルバ公爵邸占拠もその1つ。今は滅んだ巨大な都、レアモンデの地下迷宮を根城にしているという。

元老院

バレンディア国王を補佐し、重要政務などの決定を行う議会。中でも最も発言力があったのがバルドルバ公爵だったが、現在は引退している。

クリムゾンブレイド

法王庁直属の騎士団。公爵邸占拠事件鎮圧にも参加している。法王と王家は対立関係にあるが、なぜ法王庁直属のクリムゾンブレイドがこの事件に関わっていたかは謎とされている。

ギルデンスターン

Story
物語は公爵邸占拠事件から始まる……

くそッ、公爵めッ!
いったいどこに隠しやがったんだ!!

 キャラクターデザイン:吉田 明彦

Battle バトル システム

シドニーを追って魔都レアモンデに潜入した主人公、アシュレイ。そこに待ちうける真実へ到達するには、立ちはだかる強大なモンスターたちとの戦いに勝ち残らなくてはならないのだ。ここでは、そのモンスターとのバトルシステムを徹底検証。攻撃方法や武器製作、魔法などに関し、詳細なシステムから細かい戦略まで、生き残るための方法をレクチャーしていくぞ。

ブレイククラフト 攻撃&防御に必要不可欠な特殊技!!

ブレイククラフトとは、攻撃にさまざまな特性を付加したり、防御時に特典を与えてくれる特殊な技のことで、攻撃、または防御時にタイミングよくボタンを押すことで発動する。攻撃用のチェインクラフトと、防御用のディフェンスクラフトが存在する。

チェインクラフト

攻撃の要となる、重要な技ばかり!!

バトル中、攻撃がヒットした瞬間にタイミングよくボタンを押すことで発動する。使用したい技をあらかじめ◎、△、□ボタンのそれぞれにセットしておき、発動したい技のボタンを押せばOKだ。チェインクラフトがヒットしたら、さらにタイミングよくボタンを押すことで、連続攻撃になる。

◀通常攻撃がヒットした。ここでタイミングよく◎、△、□のどれかを押せば、ヒットしたクラフトが発動。

▶さらにタイミングよく続けてボタンを押すことで技がつながっていく。連続攻撃が繰り出せるのだ。

こんなコトもできる!!

ステータス異常

▲▶ステータス異常を追加するチェインクラフトも。

攻撃しつつHP回復

◀HP吸収のチェインクラフトで、回復もできる!!

ディフェンスクラフト

使いこなせば強敵への対処も楽々!!

敵の攻撃を受けた瞬間に、タイミングよくボタンを押すことで発動する防御系のクラフト。チェインクラフト同様、あらかじめ◎、△、□の3つのボタンにセット可能。ただし、技をつなげることはできない。

◀敵の攻撃をくらった瞬間、HP回復のディフェンスクラフトを発動!!

▶うまく発動し、HPが回復。なんとか攻撃をしのいだぞ!!

魔法　魔都に眠る呪文書を見つけ、さまざまな魔法を使いこなせ!!

魔法は、呪文書と呼ばれるアイテムを入手し、使用することで覚えることができる。そのため、迷宮の中をくまなく歩きまわり、さまざまな呪文書を探し出す必要がある。ここでは、その魔法使用の手順を紹介しよう。なお、魔法はこの世界においても伝説上の存在。そのため、詳細は不明だが、魔法の使用にはほかにもアイテムが必要らしい。

魔法発動の流れ

魔法を選択

◀まずは覚えている魔法のリストから、使いたいものを選択する。

ターゲットを選択

◀射程範囲が表示されるので、その中からターゲットにしたい敵を選択。

魔法発動!

◀選択が完了すると、魔法が発動する。離れた位置からも攻撃できるぞ。

CHECK　さらに高度な範囲魔法を使いこなせ!!

巻きこまれないように注意!!

武器　3つのパーツを組み合わせ、自分だけの武器を作り出せ!!

このゲームでは「ブレード」、「グリップ」、「秘石」という３つのパーツを組み合わせることで独自の武器を作り出すことができる。そして作った武器は、使うごとに鍛えられ、その過程によってさまざまなタイプへと変化するのだ。自分の戦い方に合わせて武器を鍛えていけば、戦いも有利になるぞ!!

CHECK　武器による戦略

パーツを入手し自分の武器を作りあげろ!!

武器に必要なパーツは、モンスターや宝箱から入手することができる。パーツは「ブレード」「グリップ」、「秘石」に大別され、これらを組み合わせることで武器を作ることが可能。できあがる武器は、組み合わせによって形状や特性が異なってくるのだ。

▲▶用途不明なアイテムを発見した。これらの中にも、武器の元になるものがあるぞ。

複数のタイプが作成可能!!

タイプ1

◀短剣系。射程は短いが、WTも短くなる。

タイプ2

▶長剣系。攻撃やWTのバランスがよい。

タイプ3

◀槍系。WTが長くなるが、射程は長い。

武器を鍛え上げろ!!

武器は攻撃するたびに攻撃力が増し、さらに攻撃を加えた「種族」や「属性」に対して強くなっていく。例えば、普通の剣でドラゴンばかり攻撃していると、その剣はドラゴンに対して強い剣（ドラゴンキラーとでも呼ぶべきか）へと進化する。こうした特定の属性や種族に強い武器を作っておけば、強敵との戦いも楽になるのだ。

◀モンスターの特性を見極め、うまく鍛えて行こう!!

『DASH』シリーズの最新作

ロックマンDASH2

3D・ACT	ロックマンDASH2	未定	▶カプコン ▶価格未定
		▶MC(ブロック数未定) ▶AC(DS対応)	

『ロックマンDASH』シリーズの第3弾がついに発表! 今回は物語やキャラなどその魅力を徹底チェック。

DASHの歴史

ロックマンDASH～鋼の冒険心～

◀カトルオックス島が舞台のシリーズ一作目。謎解き要素も満載なのだ。

トロンにコブン

◀『DASH』で敵役のトロンちゃんが借金返済のため大奮闘する2作目。

ロックマンDASH2(体験版)

◀『トロンにコブン』に同梱されてる体験版。4つのシナリオが楽しめる。

『DASH』のボリュームをはるかに超えた最新作!

箱庭のような3D空間を舞台に、謎解き要素あり、アクション要素ありの大冒険を繰り広げていく「ロックマンDASH」。その直接的な続編となる最新作が、ついに登場だ。本作の大きな特徴は冒険の舞台がグ～ンとワイドになったこと。1つの街や島での出来事ではないのだ。どんな冒険になるのか……。

◀グラフィックも向上! 臨場感もアップしたのだ。

Story 雪と氷に閉ざされた聖地に足を踏み入れる…!

多くの遺跡が掘り尽くされ、ディグアウター（遺跡から遺物を発掘し、それを生活の糧とする者）たちの冒険時代も終わろうとしていた現在。だが雪と氷に閉ざされた北の地には、いまだ人類未踏の遺跡が残されていた――。物語はその遺跡から1人の少女が発見されたことから始まる!

◀▶[illegible]になるらしい。

ロックをサポートする天才少女
ロール・キャスケット

◀ロックのガールフレンド。メカの天才で、母船フラッター号の整[illegible]す。行方不明の母親を捜索中。

ディグアウターで本作の主人公
ロック・ヴォルナット

▲勇気とファイトに満ち溢れる主人公の少年。赤ん坊のとき遺跡でロールの祖父バレルに拾われて以来、ディグアウターとして活躍している。今作で出生の秘密か!?

Character 敵か、味方か……登場キャラは個性的!

『DASH』や『トロンにコブン』に登場したキャラのほか、本作にはさらに個性的な面々が続々登場するぞ。今回はその中から8人をピックアップして紹介だ。どんな形で物語に関わってくるのか楽しみだね。

 ※画面は開発中のものです。

System

会話、買い物、そして戦闘……すべての部分がパワーアップ!!

バトルシステムはもちろん、買い物や会話時のシステムなど、あらゆる部分に手を加えてパワーアップ! 前作以上に遊びやすく仕上げられているぞ。このことは「トロンにコブン」に同梱されている体験版をプレイした人ならわかるだろう。また、今回はアナログコントローラ対応ということで、操作性も格段にアップ。戦いも快適に進められるので、謎解きや冒険も満喫できるぞ。

体験版

お楽しみメカも続々と登場!

やはりボーン一家のトロンちゃんとコブンたちも参戦するらしいぞ。どんな新兵器を送り込んでくるのか楽しみだね。また新型のリーバード(遺跡を護る番人)や行く手を阻む新たな敵のメカも気になるところだ。

コブンタンク寒冷地仕様

乞うご期待!!

すべての素性が謎に包まれている女性

マチルダ・キャスケット

◀ロールの母親に似ているみたいだけど詳細は謎。胸のバッジやマイクから察するとTVのリポーターなのか?

セラ

発見されれている。最重要人物になりそう。

物語のカギを握る少女らしいが……

禁断の地の氷の中で眠る女の子

ユーナ

……、どんな立場で登

空賊ボーン一家の長女、彼女の活躍にも期待だ

トロン・ボーン

少女。ロックに恋心を抱いている。軍服のようだがスパイ活動中かな?

ミュラーに従う水兵たち

水兵

強な水兵たち。行く手を阻む敵になる!?

ロールの祖父、バレルの旧友という紳士

フォン・ミュラー

共に遺跡を探検した

『ロックマン』3作目&4作目も忘れるな!

毎月発売されているPS版『ロックマン』も、いよいよ3、4作目に突入だ。こちらもお忘れなく!

ロックマン3 ~Dr.ワイリーの最期!?~

▶9月14日 ▶¥2,800

愛犬ラッシュと突き進め!

赤い疾風ブルースや愛犬ラッシュが初めて登場するシリーズ第3弾。今回もFC版を完全移植したオリジナルモード、初心者も安心のナビモードが収録されているぞ。戦いはラッシュの使い方がポイントになる。上手に活用して難関を突破し、ワイリーの野望を打ち砕くのだ。

▲これはラッシュコイル。高い場所へジャンプ。

▶行く手を阻む8体のボスも個性豊かなのだ。

ロックマン4 ~新たなる野望!!~

▶10月予定 ▶¥2,800

チャージショットを駆使して闘うのだ!!

ニューロックバスター(タメ撃ち)をひっさげ、未知の敵に立ち向うシリーズ4作目。本作には新たに"Dr.ライト研究所"が追加されるぞ。お楽しみに!

◀ショットもパワーアップ。

▶スカルマンとの戦いは白熱!

なんとサクセスモードつき

コナミサッカーゲームのもうひとつの"顔"が満を持してPSに登場!!

実況(じっきょう)J.LEAGUE(Jリーグ)1999 パーフェクトストライカー

SPG 実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー
10/21 ▶コナミ ▶¥5,800(予)
▶MC(5ブロック) AC(DS対応)、2〜4P対戦可能

SFCから続くコナミの大人気サッカーシリーズがついにPSに登場だ。PS版『WE』シリーズとは違う進化を遂げた、コナミサッカーの決定版をとくとご覧あれ。

PERFECT STRIKER 多彩なテクニックを駆使してJ1、J2の頂点を目指せ!

N64で絶大な人気を誇るコナミのサッカーゲームシリーズが、ついにPSにも登場。この『パースト』で使用できるのはJ1の16クラブと、J2の10クラブの全26クラブ。メインのJリーグモードでは、J1ではリーグ優勝を、J2では1部昇格を目指して戦う。試合では浮き球ワンツーや任意でのジャンプなど、豊富なアクションが用意され、リアルな試合展開が再現できる。システム面でも、チーム全員の心理状態を表したモチベーションシステムを採用。試合の展開により選手の心理状態が変化、能力が上下し、現実の試合のような人間味あふれる展開が楽しめるぞ。また、海外代表チームもN64以上に追加されている。実況はTBSアナウンサーの清水大輔氏、解説は都並敏史氏が登場するぞ。

▲コーナーキックでは、高低差や方向を細かく設定できる。

◀選手のグラフィックが大きいので迫力満点。

充実したゲームモード

モード	内容
▶プレシーズンマッチ	J1、J2の好きなクラブを選択し、対戦するモード。ミニリーグもあり
▶Jリーグ	1クラブを選び、Jリーグ1シーズンを戦い優勝を目指すモード
▶トーナメント	好きなクラブを設定し、トーナメント方式で対戦して優勝を目指すモード
▶サクセス	練習やイベントをこなし、3年間で選手を育成するSLG
▶PK	好きなクラブを選択してPK戦のみを行うモード
▶シナリオ	本年度のJリーグで実際にあった試合の名場面が再現され、プレイできる
▶トレーニング	相手チームの選手がいない状態で、プレイできる練習モード
▶オプション	オリジナルクラブや選手作成のほか、操作方法やサウンドなどを設定可能

N64ユーザーを熱狂させた『実況サッカー』シリーズとは?

SFC時代から続く人気シリーズで、コナミサッカーゲームの本流ともいえるタイトルだ。シリーズを重ねることに、選手の動きや実況、さらには新しい技などを追加し、他の追随を許さない人気を誇る。新作のN64『パースト2』では、『パワプロ』でおなじみのサクセスモードも導入された。今作のPS版は、今年発売された『パースト2』を基本に制作されたもの。

▲豊富なアクションと技、微妙なゲームバランスで絶大な人気のN64版。

PERFECT STRIKER 『パワプロ』でおなじみ!! サクセスモードでキミだけの選手を作れ!

▲主人公の顔はこの3種類。いちばん右はかなりイヤ。顔で能力が左右されることはない。

『パースト』には、『パワプロ』でおなじみの自分で選手を育成することができるサクセスモードがある。プレイヤーはJリーグクラブのユース選手になって、3年目までにトップチーム入りを目指すのだ。サクセスの流れは、練習して→監督やコーチなどの評価を上げて→試合に出場→3年目にトップチームに昇格の合否が決定というもの。もちろん、ライバル選手や彼女との人間関係に注意したり、いろいろ用意されたイベントをこなしていかねばならないぞ。ちなみに、トップチームに昇格するには各ポジション別に必要な能力値が違うため、ポジション別の攻略法が必要だ。

これがサクセスのメイン画面だ!!

パラメータ

決定力	シュートの正確性。数値が高いほどボールがワク内に行く
スタミナ	この数値により、試合や練習時の体力の減り方が変化する
シュート	シュートや、ボールを遠くへ跳ばすときのキック力を表す
ジャンプ	文字どおりジャンプ力を表す。DFやGKは高いと有利だ
カーブ	ボールの横の変化を表す。当然高いとよく曲がる
キープ	この数値が高いと敵にボールが取られにくい
スピード	選手の移動速度を表す。高ければ高いほど早い
ディフェンス	敵からボールを取る能力を表す。DFには必須な能力
ダッシュ	ダッシュ時の加速度を表す。スピードが低いと効果低し
パス	パスやスルーパスの正確さ。低いとボールがそれる

やる気 試合時の選手の調子。練習時には練習の効果に影響していく

体力 主人公の体力。少ないときに練習するとケガの確率がアップ

魂 主人公のサッカーに対する情熱。高いと評価などが上がりやすい

コマンド

気分転換 / 体力回復 / 会話 / 評価 / ステータス / セーブ / トレーニング

▲ちゃんと計算して練習しないといい選手は育成できないぞ。

サクセスの基本は選手の能力を上げる練習だ。基本の練習は、走り込みやドリブル、プレースキックなど8種類。『パワプロ』のサクセスと同じく、選手のやる気によって、同じ練習でも上がる能力値が異なる。また、GKにはキーパー専用練習も用意されている。それ以外にも夏期合宿では、相手選手との距離を保つディフェンス、ゴールの的に正確にボールを当てるプレースキック、ゴール内の光った場所に反応するキーパーなどのミニゲームができるぞ。

オプションでオリジナルクラブも作成可能!

『パースト』ではオプションでオリジナルクラブを作成することができるぞ。しかも、クラブ名を決めるだけでなく、ユニフォームからフラッグやエンブレムまで、細かく設定できる。もちろんオリジナルクラブは、Jリーグモードなどで使うことができる。

サクセスとは違う選手作成もできる

サクセスをプレイしなくても選手を作成できるぞ。ランダムで決まる基本能力に、40の能力ポイントを振り分けるだけでOK。オリジナルクラブには既存の選手や、サクセス、このモードで作成した選手も登録できる。

ユニフォーム作成
ソックス、パンツ、シャツと細かく設定できる。色だけでなく、デザインもたくさん用意されている。

クラブ名入力
Jリーグということで、ホームタウンと用意された名前の中からクラブ名を選ぶ。名称の前後入れ替えも可能。

フラッグ・エンブレム・マスコット
『パースト』ではフラッグやマスコットまで設定できるのだ。フラッグとエンブレムは組み合わせることで、クラブの旗にもなる。センスのいいものを作成せよ。

MAJOR Aとは?
『パワプロ』のダイヤモンドヘッドとともに、KCE大阪が世界に誇る制作チーム。『実況サッカー』シリーズを作り続けてはやウン年で、今やサッカーゲームを作らせたら日本一と言われるほどだ。シリーズを重ねるごとに、選手のアクションなどのリアル感を向上させ、ゲームとしての完成度を追求する姿勢には、飛騨の職人さんもビックリ。

プログラミングの腕が勝負を決める!! ロボットSLG最新作

ZEUS II Carnage Heart

発売日も決定し、次第にその全貌が明らかになってきた『ZEUS II』。今回は、このゲームの醍醐味であるOKEの作成と、戦略SLG的要素が新たに加わった戦闘シーンの2点にスポットを当てて、その魅力を詳しく紹介していくぞ！

SLG	ZEUS II Carnage Heart	10/7	▶アートディンク
			▶¥6,800
		▶MC(7ブロック) DS(AC非対応)	

●ゲームの流れ

ミッションの確認 → 機体の設計 → ユニット編成 → 進軍～戦闘 → ミッションクリア

STEP.1 OKEをプログラミングし、ユニットを編成せよ!

『ZEUS II』でプレイヤーが行う主な行動は、OKE（軍事用無人機動兵器）の作成と、それを使った戦闘の2つ。OKEの作成は、まず初めにOKEの形状や搭載武器を決定し、次に行動パターンのプログラミング、それからテスト運転といった手順で行われる。完成したOKEで戦闘ユニットを編成すれば、出撃の準備は完了だ。

◀テスト運転を繰り返し、より優れたOKEを作成しよう。

設計 カスタマイズを極めよう! DESIGN

機体設計では、AP（アーマメント・ポイント）と呼ばれる軍備用の資金を[illegible]、機体の形や搭載装備が選択できるぞ。また、戦闘を優位に進めるためにも、思考ルーチンのプログラミングは[illegible]。状況に応じたリアクションを取らせることが可能となるのだ。

▲搭載する武器やオプション、重量により性能は大きく変化するぞ。

Point チュートリアルで楽々プログラミング

プログラミングが苦手な人のために、チュートリアルが用意されている。チップの種類から行動パターンの作成方法まで丁寧に解説してくれるから、初心者でも安心なのだ。

◀前作をプレイしていなくても、気軽に遊べるぞ。

序盤のストーリーと登場人物を紹介!

『ZEUS II』の舞台は、前作から5年後の西暦2204年。火星で勃発した動乱を鎮圧すべく、地球連合はOKE部隊を派遣。その中には、士官学校を優秀な成績で卒業したばかりのグラハム、ジョン、トムの3人の顔があった。初陣を勝利で飾ったのち、次のミッションのために再び出撃する3人の若者たち。しかし、そこには大勢の敵が待ち受けていた。そう、まるでこちらの作戦をあらかじめ知っていたかのように…。この絶体絶命のピンチを乗り越え、主人公たちは無事生還できるのだろうか!?

グラハムに瓜ふたつ!?

◀仲間とともに戦場を駆け巡れ!

グラハム・ウディナ

ジョン・スミス

トム・ボンバジル

マーク・グラント

ラルフ・ウディナ

STEP 2 敵機を破壊し、ミッションをクリアせよ!

作成したOKEをキャリアと呼ばれるOKE搭載マシンに積み込んで、部隊を編成すれば準備は万端。いざ、戦闘スタートだ! 戦略SLG的要素が加わった今作では、戦場における各OKEの配置とユニットの進め方は非常に大きな意味を持つ。また、主人公が搭乗するキャリアの動かし方、使い方にもコツが必要となってくるのだ。ここではそうした、OKEやキャリアの進軍方法の基本を一気に紹介していこう。さらに、敵OKEを奪って自分のものにすることができるのも、このゲームの新要素。限られたOKEとAPで戦闘を進めていくためには、敵OKEの奪取が重要なポイントとなる。基本戦術をマスターし、並みいる敵を撃破せよ!

▶さまざまなミッションをこなし、敵OKEをゲットだ。

進軍 ユニットの配置がカギを握る! ADVANCE

キャリア内のOKEを戦場に下ろすところから、ユニット[illegible]はスタート[illegible]。キャリアを[illegible]されてしま[illegible]その[illegible]了なので、キャリア[illegible]数台のOKEを配置して護衛させよう。そして、その他のOKEはすべて積み下ろし、戦闘準備をさせること。また、フィールド上のマス目が六角形であることにも注目。これは、OKE1台だけを進軍させると、最大6方向から敵に囲まれることを意味する。OKE同士を隣接させ、集団で進軍するのがユニット配置の基本だぞ。

◀キャリアと数台のOKEは後方待機。もし1体だけ先行している敵機がいれば、できるだけ多くのOKEで囲んで撃[illegible]。

Point キャリアを使って戦闘を有利に!

OKE運搬機であるキャリアは、戦闘中に傷ついたOKEを修理することもできる。戦場に持っていける限られたAPで、どの機体を優先して修理するかが、バトルを有利に進めるポイントになることもあるのだ。APの使い方が勝負を決める!?

▶キャリアの種類もいくつかあるぞ。

◀OKEを再びキャリアに積み込めば修理可能に。

戦闘 ターゲットは敵のキャリア! BATTLE

敵OKEの奪取も、このゲームの[illegible]味。[illegible]する[illegible]部隊[illegible]するOKE[illegible]ることができるの[illegible]。[illegible]け素早く敵キャリアを破壊し戦闘を終わらせれば、味方の損害も最小限に抑えられるので、一石二鳥だぞ。

迫力のバトルシーン!!

◀▲フィールド上で敵の機体と隣接すればバトル開始! OKE設計の成果が[illegible]。

●APとOKEをゲット!

敵キャリアを破壊すれば、[illegible]敵OKEと大量のAPが手に入る。このAPをもとに、OKE作[illegible]。

MISSION COMPLETE
獲得OKE
獲得AP 7200
TOTAL 16400

Point 主人公も参戦!

主人公が搭乗するキャリアが敵と隣接してしまった場合は、プレイヤー自らがキャリアを操作して戦うことになる。基地内でキャリアの操作と戦闘のシミュレーションができるので、万が一に備えて練習しておこう。

▲キャリアでの戦闘はなるべく避けたいが…。

要注目の新機体を公開!

今回は新たに4体のOKEを公開だ! キューケンとスパンキーはASE(偵察用OKE)で、『Ⅱ』オリジナルの機体。2体ともゲーム序盤から登場し、大いに活躍してくれるぞ。冥界は今のところすべてが謎に包まれたOKE。いつ、どんなシチュエーションで登場するのかが楽しみなところ。そして前作『ZEUS』で隠しOKEとして使用できたネグローニも登場するぞ。

キューケン [illegible]察用OKE。名前の[illegible]

謎に包まれた機体

冥界 [illegible]い、謎のOKE。

スパンキー [illegible]

ネグローニ [illegible]

前作の隠しOKE

AVG

シルバー事件

近未来的な街を舞台に次々とダークな事件が発生する。キミはそれを解決しなければならない。斬新な映像手法で展開してゆく本作の魅力を、シナリオと併せて紹介していくぞ！

10/7
▶アスキー
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)
★

新システム"フィルムウインドウ"がAVGを変える！

画面を最大……つに区切って、映像を……ざまな映像がスピーディに……プレイヤーの不安感や恐怖……くるぞ。

架空の街・トウチョウ24区に、伝説の連続殺人犯・ウエハラカムイが帰ってきたことからずべては始まった…。プレイヤーは、スミオやクサビが所属するトウチョウ24区・24署凶犯課（24区の犯罪抑止を担当する組織）の刑事となり、連続殺人などの凶悪犯罪を解決していく。フィルムウインドウによって不気味さを増した解決困難な事件の数々をキミは解決することができるのか!? そして、最後に挑戦することになる「シルバー事件」の謎とは…!?

▲個性的なキャラが多数登場してゲームを盛り上げてくれるぞ。

◀プレイヤーの頭脳に挑戦する謎解きも満載！

キャラクター紹介

コダイスミオ
主人公が所属することになる24署凶犯課のメンバー。性格は生真面目で、ただひたすら犯罪抑止・事件解決に情熱をそそぐ。だが、その裏では、隠された目的を持っているようにも見える。パートナーであるクサビを非常に尊敬している。

クサビテツゴロウ
スミオとコンビを組んでいるベテラン捜査官。典型的な現場叩き上げの刑事で、第六感を頼りに事件を解決していく。伝説的な殺人犯・ウエハラカムイを逮捕した経歴をかわれて凶犯課にスカウトされた。妻と2人の娘を非常に大事にしているという家庭的な一面も持っている。

許せなかった…

もう後戻りはできない

シェルターの子

ヒカルくんを捜して…

#0 ルナティックス クサビとの出会い

ある満月の夜、クサビは自宅に戻る途中で男から銃撃を受ける。クサビからの無線で、銃撃犯が潜伏する用途不明のビルへと向かう公安特殊部隊員の中に主人公の姿があった。犯人の潜伏先で、クサビと反目しあいながらも犯人の逮捕（射殺）に成功する主人公。そしてクサビは、事件解決後に犯罪に直面したときの心構えを、主人公に教えて立ち去るのだった…。

◀主人公はこれをきっかけに凶犯課と関わることに。

#1 デコイマン カムイの再来

政府要人を次々と殺害し、クサビに逮捕された伝説の連続殺人犯・ウエハラカムイ。ある日、カムイは拘束されていた病院から脱走し、その直後3人の女性が殺害される。公安特殊部隊はカムイを樹海へと追いつめるも、主人公と隊長を残し、全滅してしまう。これを受けて捜査に乗り出した凶犯課は、カムイのかつてのパートナーであるシモヒラアヤメに接近し、カムイのコンタクトを待つ。そこで彼女が語った事件の意外な真相とは!?

◀この事件の中で、カムイ出生の秘密の一部が明らかになる。

#2 スペクトラム 疑惑の自殺

ある日、集合住宅「タイフーン」で、男性の変死体を発見したとの通報が凶犯課に入る。ほかの事件で出払っている刑事の代わりに、前回の事件で凶犯課に転属になった主人公が現場に急行し、飛び降り自殺として捜査を進める。しかし、事件の目撃者である小学生・スギタコウイチの話を聞くうちに事件の不審点が次々と浮かび上がってくる。果たしてコウイチは何を見たのか？ 男性の死因は本当に自殺だったのか、それとも…!?

▶コウイチは、親友のヒカルを探してほしいと主人公に頼む。

裏シナリオもある！
これら二シナリオをクリアすると……視点から……シナリオをプレイできるようになる。

▲爆破は凄まじいもので、一時は生存者の捜索すらできなかったほど。どうやら事件には財団の過去の経営が関係しているようだが…？

クサビとスミオの目の前で、巨大財閥であるユキムラ財団会長邸が爆破された。程なく送られてきた犯行声明のVTRから会長が誘拐されたことがわかる。さらに、犯人は身代金の受け渡しに主人公を指名。一方、捜査を進めていたクサビは、事件の背後にユキムラ財団とミクモという土地が関係していることに気づく。果たしてこの誘拐の目的は金なのか、それとも怨恨か？

#3 パレード 財団の過去

トウチョウでは、盗撮や臓器売買などのネットワークによる犯罪が急増、24署でも対処に追われていた。そんな中、フルヤトモノリという青年が結成した「メソッドタンク」という組織のネットに熱狂的な信奉者が集まっていた。この集団が1999.9.9に、日本の秘密核施設を利用したネットテロを計画していることが判明。凶犯課はこれに対し、静観の構えを見せるが……。

▲フルヤトモノリはおとなしいコンピュータ青年。だが、1人の女性との出会いが、彼をネット犯罪の道へと歩ませることになる…。

#4 カムイドローム 破滅のネット

※データ欄に★印のあるソフトは、TGS'99秋出展ソフトです。

SLG ダービースタリオン99

全国1000万競馬ファン待望の『ダビスタ』最新作が発売間近！
ブリーダーズカップ(BC)の熱い戦いの興奮がこのあとすぐ!!

9/30
▶アスキー
▶¥4,800
▶MC(5ブロック)
PS(7ブロック)
★

新要素"セリ市""ポケダビ"、『99』の2つの新要素に注目!

ＰＳでは約２年ぶりとなる超人気競馬ＳＬＧ『ダービースタリオン99』。システムは配合・調教・出走とシンプルだが、続編が出るたびに新たな配合理論が生まれる、その奥の深さが人気の秘訣。今作では、ポケットステーションを使用した新要素が導入され、対戦だけではなく血統の交流という幅の広いプレイも楽しめそうだ。

▼メンコの色を設定できるようになったのは『99』オリジナル要素。より自分の馬に愛着を持てるぞ。

▲自分のお気に入りの勝負服、メンコ、牧場名にしていざスタート。

『99』はココが変わる ●セリ市で"血統"の交流が広がる

セリ市は、２月の繁殖牝馬セールと８月の２歳馬セールの年２回行われる。今作では、自分が生産した馬をセリに出して（売り値がどれくらいになるか）様子をみたり、友だちが生産した馬をセリに参加させて購入できるようになった。これにより、友だちとの血統の交流なども簡単にできるようになった。

セリで「ダビスタ」はこう変わる
❶友だちの優秀な2歳馬を買うことで、調教を競ったりできる
❷友だちの繁殖牝馬を買うことで、自分にない血統を広げられる
❸自分の馬をセリに出すことで、その馬の評価がわかる

▼上場馬名簿には、売却元の牧場も明記される。

▲８月のセリ市に備え、手持ちの２歳馬を売却。

▲セリ市後は登録した馬のデータは消えてしまう。

登録ファイルで管理

友だちの育てた馬を買うためのセリ登録馬やＢＣ対戦用のデータは、メニュー画面で管理できる。

◀データの編集、管理は簡単に行える。

『99』はココが変わる ●BCがさらに手軽に熱く楽しめる

『ダビスタ』シリーズの華、ＢＣが、ポケットステーションで手軽に楽しめるようになった。ポケステの赤外線機能を使って、データをやりとりすれば、最大４頭立てのレースがどこでもすぐにできるのだ。しかも、一度友だちのデータを受信したら、そのままポケステに保存可能。ＰＳ本体で再戦もできるぞ。

ポケステで「ダビスタ」はこう変わる
❶BCを手軽にどこででもできるようになる
❷友だちのデータをポケステの赤外線機能で簡単にコピーできる
❸コピーしたデータはPS本体に持ち帰ることも可能

ポケットカップ

ポケットカップは、ポケットステーションを使用して行うＢＣ。レースは「芝1200m」「芝1600m」「芝2400m」「芝3200m」「ダート2100m」の５種類で、４頭立てで行うことができる。

データ交換

ポケットステーションを使ったポケット牧場では、赤外線機能を使って、ＢＣ登録馬、セリ市登録馬、繁殖牝馬の登録馬のコピーをすることができる。交流の楽しみがさらに増している。

▲自慢の馬をポケステにダウンロードしたら、友だちとＢＣで勝負しよう。

▲▶横長のポケット牧場。ここで各種データのコピーができる。ＢＣ画面も少頭数ながら本格的な仕上がり。

『99』最新データ公開!

ＰＳ版の前作は２年前ということで、種牡馬や繁殖牝馬は大幅に追加。今回はどんな種牡馬が使えるのか気になるところだ。

種牡馬

トウカイテイオー
▶現役時は奇跡を呼んだ競走能力で種牡馬として期待されているが、「ダビスタ」ではどうか？　血統構成は面白配合になりにくいが…。

ビワハヤヒデ
◀５歳秋の天皇賞（秋）で故障するまでは、すべて連対した堅実な名馬。配合的には、グレイソブリンやネアルコのクロスでスピードアップを狙いたい。

ダンシングブレーヴ
▶先日、急逝した80年代欧州最強馬。凱旋門賞を勝ったわりに産駒は、キョウエイマーチやキングヘイローなど、マイラーが多い。ニックスがカギ。

フジキセキ
◀クラシックを前に無敗のまま引退したサンデー初年度の傑作。さすがにサンデーの仔らしく、父同様に面白配合になりやすい血統だ。

サンデーサイレンス
▶実際の競馬界でも「ダビスタ」でも人気の高い大種牡馬。何も考えずニックス＋面白配合＋アウトブリードだけで、なかなかの馬が作れる。

繁殖牝馬

スクールサンデー
◀とっても手ごろなプリンスビオ系繁殖牝馬。初期牝馬としても登場する。これくらい、ぱっとしない血統でＧⅠ馬を出せるようになれば一人前。

ベンチマークテスト
▶インテント系スピードタイプの繁殖牝馬。能力は高めで、面白配合になりやすい。アウトブリードかボールドルーラーのクロスが効果的。

リエントラントループ
◀リボー系の高齢繁殖牝馬。能力的には、スピード・スタミナともに申し分なく、ニックスとボールドルーラーのクロスで、芝・ダ兼用の馬が作れそう。

　※データ欄に★印のあるソフトは、TGS'99出展ソフトです。

FTG

MARVEL VS. CAPCOM -CLASH OF SUPER HEROES- EX エディション

オリジナル要素満載の『EXエディション』シリーズにアーケードの『MARVEL VS. CAPCOM』が加わった。ただの移植じゃ終わらない、その魅力に迫るぞ!!

11月(予)
▶カプコン
▶¥5,800
▶MC(ブロック数未定) DS(AC非対応)
★

人気シリーズ最新作がまたまた「EXエディション」で登場!

▲新キャラも登場して、闘いはますますヒートアップしていくぞ!

バリエーション豊かな登場キャラが好評の『VS.』シリーズ。今回は、全米で人気のマーヴルキャラ＆往年のカプコンキャラ、計15人に加えスペシャルパートナーと呼ばれるサポートキャラが20人登場！　総勢35人での大乱闘が繰り広げられるのだ。もちろん、華麗な空中コンボ「エリアルレイヴ」や、2人合体攻撃「ヴァリアブルコンビネーション」など、シリーズならではの戦法も健在だぞ！

タッグバトルが熱い!

このシリーズの特徴は、2対2のタッグマッチという、かつてない対戦形式。ピンチにはタッチで交代、攻撃時は2人で同時にラッシュ！など、このゲームならではの戦略が熱いのだ！

▲まさしく夢の共演！　キミなら誰と誰を組ませる？

EXエディションならではの新システム&モードを大紹介

PS版ならではのアレンジが、毎回ほどこされている『EXエディション』。ここでは、アーケードから追加・変更された部分を個別に紹介するぞ。特にタッグ関連のシステムは大きく異なるので、要チェック！

その1 2つのパートナーモード

パートナーヒーローズ

15人のプレイヤーキャラから、メインとパートナーを選ぶタッグ方式。基本的にメインキャラで闘い、タッチはできない。ただし、2人同時攻撃系の「ヴァリアブルコンビネーション」や、「ヴァリアブルクロス」が使用可能だ。

▼タッチはできないので、得意キャラをメインに選んで闘おう！

◀アーケードと違い、「ヴァリアブルクロス」で登場するのは、対戦相手と同じキャラだ。

スペシャルヒーローズ

こちらは、メインキャラとスペシャルパートナーで組むタッグ方式。スペシャルパートナーによる援護攻撃や、写真の「スペシャルハイパーキャンセル」が可能！

▼「スペシャルハイパーキャンセル」は、一定時間スペシャルパートナーの攻撃が持続し……。

▶その間、ハイパーキャンセル(必殺技→ハイパーコンボの連続技)が出し放題の超絶モード

スペシャルハイパーキャンセル!

その2 クロスオーバーバトルで闘え!

タッチ＆2人同時攻撃も、スペシャルパートナーも使えるが、プレイヤーキャラが1戦ごとにチェンジする。キミの腕前が試されるエキスパートモードだ。

▲全キャラに精通してないと、キツイ!?

▶アーケードに1番近いシステムになる。

その3 トレーニングモード搭載

そして、待望のトレーニングモードもついに搭載。思う存分「エリアルレイヴ」や、EXならではの「ハイパーキャンセル」をからめた超絶コンボを練習できる。また、画面下部には✚キーやボタン入力も表示されるので、コマンド入力が苦手な初心者もしっかりチェックできるのだ。

▶スーパーコンボゲージも満タンなので、スパコンをからめたコンボ練習もOK！

◀コンボのヒット数が多いのも、このゲームの特徴。目指せ50ヒットオーバー!?

15人のスーパーヒーローたち Here come the challengers

マーヴルヒーローズ —MARVEL SIDE—

スパイダーマン 放射能に汚染されたクモにかまれて超人となった。クモの能力を手に入れ、自作のスーツをまとって戦う。

キャプテン・アメリカ アメリカの超人兵士計画によって生まれた、自由と平和を守るために戦うヒーロー。超合金製の盾が武器。

ハルク ガンマ粒子を浴びたバナー博士が、緑色の巨漢に変身。かつては変身で理性を失ったが、今は知性とパワーを兼ね備えている。

ウルヴァリン ミュータント集団・X-MENの1人。アダマンチウムの爪を装備し、比類なきスピードですべてを切り裂く。

ガンビット 物質にエネルギーを込めて投げつける能力を持つミュータントで、X-MENのメンバー。ゲーム中では、カードと棍で戦う。

ウォーマシン ハイテクヒーロー、アイアンマンと同じ設計のアーマーを身にまとった戦士。より強力な武器を多数内蔵している。

ベノム スパイダーマンが持ち帰った宇宙生物が、新聞記者に寄生。かつてはスパイダーマンと対立したが、ゲーム中では共同戦線も！

カプコンヒーローズ —CAPCOM SIDE—

リュウ ご存知『ストリートファイター』シリーズの主人公。今回は、モードチェンジでケン、豪鬼などのキャラ性能で戦うことができる。

春麗 『ストリートファイター』シリーズより参戦。元祖・対戦格闘女性キャラ。気功を取り入れた中国拳法と多彩な蹴り技を使う。

ザンギエフ 鋼の肉体を持つプロレスラー。間合いに入った敵は、つかんで回して投げる。『ストリートファイター』シリーズより参戦。

モリガン 『ヴァンパイア』シリーズに登場するサキュバス(夢魔)。妖艶なボディと魔物ならではの怪しげな技を持つ。

ジン・サオトメ 父を超えるために闘う、熱血戦士。愛機・ブロディアとともに、『サイバーボッツ』より参戦！

ロックマン Dr.ライトによって作られた正義のロボット。長寿シリーズ『ロックマン』より。仲間のメカたちとともに戦う！

キャプテン・コマンドー 同名の横スクロールACTの主人公。数々の豪快な技を使う、テクニカルなキャラだ。

ストライダー飛竜 名作ACT『ストライダー飛竜』より参戦。光の剣サイファーを持ち、素早くトリッキーな忍術を駆使する。

※データ欄に★印のあるタイトルは、TGS'99秋出展ソフトです

SLG

アジト3

12月(予)
▶バンプレスト
▶価格未定
▶MC(ブロック数未定)
★

子どもの頃、誰もが一度は憧れた秘密基地。その秘密基地を建設・運営していく一風変わった経営SLG『アジト』。その最新作が、ついに登場!!

"ひみつきち"建設SLGがパワーアップして帰ってきた!!

プレイヤーが「善」か「悪」どちらかの陣営の司令官となり、秘密基地を建設、運営していく異色のSLG『アジト』の新作が登場。ゲームはこれまでと同様に、商品を開発・販売して資金を集めながら、ヒーローや怪人などの兵器ユニットを開発して兵力を整えていく。そして、敵対陣営の基地を襲撃し、「司令室」を破壊することが目的となるのだ。今回は、新要素を加えパワーアップした新しい『アジト』の、気になるポイントを紹介していこう!!

◀表向け（カモフラージュ用）の施設で商品を売りさばいて資金を稼げ!!

▲目指すは、敵陣営の壊滅。そのため、基地の設備や兵力を拡大していくのだ!!

キミだけの"ひみつきち"を超パワーアップさせる新要素追加!!

パワーアップ1 斜め見下ろし型の立体マップに!

画面が斜め見下ろし型の立体マップとなり、さらにわかりやすく、そして美しく進化。ヒーローや怪人などの攻撃・移動も見やすくなり、迫力も倍増。自分の基地のリアルな姿に、ワクワク感はいやがうえにも高まってゆくぞ!!

パワーアップ2 建設可能な施設が増加

傷ついたヒーローや怪人の体力を回復する「保健室」、捕らえた敵から情報を聞き出す「拷問部屋」など、基地に設置できる施設が増加。さらに「病院」や「温泉」など、カモフラージュ用施設も大幅に追加されているのだ。

パワーアップ3 操作性がさらに向上!!

少々はんざつだった操作性を大幅にリニューアル!! 基地全体の構造や状況が簡単に把握できる全体マップをボタン1発で呼び出せるなど、さらに遊びやすくなった。ヘルプ機能も充実し、シリーズ未経験者も安心だ!!

パワーアップ4 参戦ヒーローが大幅増加!!

仮面ライダーやズバットなど、実名(!)登場のヒーローたちが、これでもかというボリュームで大幅増加!! もちろん、それぞれの悪役や怪人も数多く登場するぞ!!

▲画面は、実際のフィルムなどから取りこまれている。

〈登場予定のヒーロー〉

- 仮面ライダーシリーズ
- 宇宙刑事シリーズ
- 鉄人タイガーセブン
- 快傑（風雲）ライオン丸
- 電人ザボーガー
- ジャイアントロボ
- レッドバロン
- マッハバロン
- 大鉄人17
- 特撮版　マグマ大使
- スペクトルマン
- イナズマン
- アクマイザー3
- 超神ビビューン
- バロム1
- 変身忍者　嵐
- 正義のシンボルコンドールマン
- ザ・カゲスター
- 快傑ズバット
- レインボーマン
- ダイヤモンドアイ
- ロボット刑事
- キカイダー
- 秘密戦隊ゴレンジャー
- 鳥人戦隊ジェットマン
- 電磁戦隊メガレンジャー

さらにこんなパワーアップが!!

このほか、ヒーローなどの兵器ユニットの部隊編成が可能になったり、それぞれのユニットが経験値によってレベルアップしたりと、さまざまなパワーアップを遂げている。戦略性やゲーム性も、大幅に進化しているぞ!!

オープニングムービー独占公開!!

懐かしいヒーローたちが次々に登場する、このゲームのオープニングムービーを独占公開!! オリジナルのフィルムをふんだんに使った、実にぜいたくなオープニングムービーとなっているのだ!!

※データ欄に★のあるソフトは、TGS'99秋出展ソフトです。

SLG

Pet in TV With my dear Dog

ペット・イン・ティービー ウィズ・マイ・ディアー・ドッグ

テレビの中で本物そっくりに暮らす犬たちを、愛情こめて育てよう！
全世界の犬好きに贈る本格的"犬ゲー"が堂々の登場!!

11月(予)
▶SCEI
▶¥5,800
▶MC(2ブロック)

犬ゲーがここまでリアルに進化した!!

『Pet in TV』は、テレビの中でリアルな犬を育てるSLG。ペットショップでお気に入りの子犬を購入して、自宅（好きなタイプの豪邸が選べる）に連れて帰れば、誰でも気軽に愛犬といっしょの生活を楽しむことができるのだ。元気に成長していく犬と遊んだり、世話をしたりしていくうちに、キミもその愛らしさにメロメロ!? 個性あふれる犬たちの中から、自分だけのパートナーを見つけよう!!

▲60の関節と精巧な口や舌のモデリングで、本物同様の動きを再現。まるで生きているかのようなしぐさがたまらないのだ。

ココがリアル インターネットで情報交換

ゲーム中に用意されたパソコンでインターネットにアクセスすることで、愛犬に関する情報を入手できる。ペットショップや動物病院から送られてくるメールでさまざまな告知をチェックしたり、掲示板で基本的な飼育方法を学んだりしていこう。愛犬のためには、頻繁にアクセスしてどんどん情報を仕入れるのがベスト。インターネットを使いこなすことで、ゲームの楽しみがさらに広がるぞ!!

DOG ONLINE
BBS
BACK

◀大好きが集まるサイト「ドッグオンライン」に接続して、さまざまな情報を入手。まずはどれから見る？

BBS
楽しい掲示板ですね
子犬あげます！
目やに！
子犬の成長について
ドッグフードいろいろ
カロリーのはなし

▶愛犬情報局からのアドバイスなど情報満載。子犬をもらったりすることもできるのだ。

ココがリアル 愛情こめて世話をしよう

食事からトイレのしつけなど、やるべきことは盛りだくさん。成長に合わせてペットフードの種類を選んだり、ときには病院で治療を受けることも必要なのだ。犬たちはAI（人工知能）によって、育て方次第でさまざまな個性を持つようになるぞ。惜しみない愛情を注いで、かけがえのないパートナーを育てよう。

EXAMINATION

Cure	Fee
混合ワクチン接種	¥15,000
フィラリア予防薬投与	¥6,000

▶メニュー画面を呼び出して、適切な行動を選ぼう。

▲犬が一定の年齢に成長したら、忘れずに病院に連れて行き、予防注射を受けさせよう。
◀年齢や健康状態を考慮して、与えるエサを選択。カロリーが高いと太っちゃうかも!?

ココがリアル コンテストにチャレンジ！

放り投げたフリスビーを犬にキャッチさせて、その飛距離を競うディスクドッグコンテスト。ゲーム中で開催されているこのコンテストに出場してみるのも楽しみの1つだ。的確な投距離とタイミング、なにより愛犬とのコンビネーションが問われる楽しいスポーツで、良い結果を出せば表彰されて記録が残る。記録の良し悪しが成長に影響することはないが、愛犬と共通の目標を持つのは楽しいぞ。見事優勝して、名コンビぶりをアピールしよう!!

Time Limit 01'06
250pts 200pts 150pts 100pts 80pts 60pts 40pts 30pts 20pts 0pts

▲投距離と、成功した場合のポイントの一覧。ベストのの距離を見極めるのだ。

Time Limit 01'08
Cool!!

◀見事にキャッチ成功。愛犬との絆が実感できる一瞬だ。次はもっと遠くまで!?

ココがリアル 成長記録を撮影可能

◀撮影時は画面にカメラのフレームが表示される。

アルバム 1 1/3

▲縁側にたたずむ愛犬の姿をパチリ。撮影した写真はアルバムに登録されるのだ。

PSが起動している時間に応じて愛犬はスクスクと成長し、やがて年老いて死んでいく。そんな愛犬の様子を成長記録として写真に撮影して、自由に見ることも可能だぞ。ベストショットが撮れたら、メモリーカードに保存してアルバムの1ページに残しておこう。

ココがリアル 悲しい別れ…そして血は受け継がれる

育て方や健康状態にもよるが、犬の寿命はゲーム中の時間で平均10時間前後。死んだ犬は二度と帰ってこないが、交配させて子犬を作ることで、その血を受け継がせることが可能だぞ。悲しい別れを乗り越えて、新しい命を育んでいこう!!

GRAVE

▲墓石を購入して、立派なお墓を建てることもできるのだ。

▼代を重ねて受け継がれていく、愛犬たちの血統。その思い出は永遠に…。

FATHER
ライ・スチール
ダンテ
コロナ
バルビゾン
ナターシャ
メドック
ピクトン

SLG

トゥルーラブストーリー ファンディスク

11 25
▶アスキー
▶¥4,800
▶MC(1ブロック) PS(ブロック数未定)
★

「1」、「2」、「R」と、シリーズすべての女の子が総出演!
妹のみさきや君子と会話やデートを楽しめる、ファン必携のディスクが登場!!

楽しさがいっぱい詰まった『TLS』ファンへの贈り物!!

転校までの1カ月間で女の子との思い出を作る人気恋愛SLG『トゥルーラブストーリー(以下『TLS』)』に、シリーズのキャラが総出演するファンディスクが登場だ。今回は『TLS』と『TLS2』それぞれの主人公の引越し先が舞台。ここで、妹との会話を楽しみながら、転校前の思い出や当時の恋愛を振り返っていくことになる。そして、その内容によってさまざまなポケステ用ミニゲームをゲットできるのだ。また、うまく会話を進めれば、妹をデートに誘うことも可能。シリーズ作品のセーブデータを使ったオマケも用意されており、ファンにはたまらない内容になっているぞ。

みさきや君子と会話して…

ポケステ用ゲームをゲット

シリーズ初のポケットステーション対応で、数多くのポケステ用ミニゲームを搭載。これらは、妹との会話でゲットすることが可能なのだ。うまく会話を進め、すべてのミニゲームを集めよう!!

▶集めたミニゲームをダウンロード&プレイするためには、ポケステが必要だぞ。

妹とデート♥

妹との会話は、シリーズ本編でおなじみの「下校会話モード」をさらに発展させたシステムで展開。うまく会話を進めれば、本編では不可能だった、妹とのデートも実現できるのだ。

▲デートビジュアルだけでなく、会話をうまく進めることで、新しいビジュアルシーンも楽しめる。

▶ついに妹とのデートが実現。みさきや君子のファンにとっては、いよいよ願いの叶うときが来た!?

クリアデータがあるとなお楽しい!!

このソフトでは、全シリーズのアルバムデータを読み込むことができる。これ1枚で、各シリーズの本編で見たグラフィックをすべて鑑賞できるのだ。しかも、実際にゲームで使用されたものより高い解像度で楽しむことも可能になっているぞ!

▲各シリーズのアルバムデータは残ってる!?

ポケステで、いつでもどこでも『TLS』

せんぱいと

「ポケットTLS」&「ポケットTLS2」

ポケステ用ミニゲームの最大の目玉がこの「ポケットTLS」と「ポケットTLS2」。なんと、ゲーム本編の雰囲気や楽しさをそのまま再現した、いわゆるポケステ版『TLS』なのだ。ミニゲームなどで女の子との仲良し度を上げていき、転校までに意中の女の子に思いを伝えることが目的だ。下校会話モードも再現されているぞ!!

行き先選択 ▶ ミニゲーム ▶ 下校会話 ▶ そして告白♥

▲朝、その日の行き先を選択。場所によって、女の子との出会いが。

▲女の子と会えば、ミニゲームが始まる場合もあるぞ。

▲下校会話は、友だちらしい話題か恋人らしい話題をカーソルで選択。

▲告白して意中の女の子との恋愛成就を目指すのが最終目標だ。

楽しいミニゲームが全部で10種類以上!!

このソフトには、ほかにもアクションやパズルなど、多彩なジャンルのミニゲームが収録されている。ミニゲームそのものを集める楽しさもあり、飽きない作りになっているぞ。ここでは、その中から2つを紹介しよう!!

のぞみのスケッチ

◀いわゆる15パズル。うまくスケッチを完成させよう。

テニスでデート

▶どれだけラリーが続くか競う、一風変わったテニスゲーム。

CHECK 緊急速報:9月18日、19日に行われる「東京ゲームショウ」で、ポケステ用ミニゲーム(テニスでデート)が先行配布されるぞ。欲しい人は、この雑誌(電撃プレイステーションVol.118)と、5ブロック以上の空きがあるポケステを持参し、ゲームショウ当日にアスキーブースに集まろう!! ただし、その場で配布される「TLSカルトクイズ」に全問正解しなければならない。『TLS』の知識に自信があるなら、ぜひ挑戦してミニゲームを勝ち取ろう!!

※データ欄に★印のあるソフトはTGS'99秋出展ソフトです。

RPG

バロック 歪んだ妄想

SSで発売され、コアなユーザーに支持を得た異色のRPGがPSに登場!!
恐怖と混沌の支配する世界で、主人公は謎に満ちた神経塔へと向かう……

10.28
▶スティング
▶¥6,800
▶MC（3ブロック）

歪んだ心が再びキミを捕らえる……

主人公

独特のダークな世界観が評判になったＲＰＧ『バロック』がＰＳに登場するぞ。プレイヤーは記憶を失った主人公となって、神経塔と呼ばれる建物の中をさまよう。システムはＳＳ版同様、リアルタイムで襲ってくる敵と戦いつつ、３Ｄのダンジョンを探索していくというもの。訪れるたびに、マップや構成まで変化する神経塔で少年は何を見るのか!?

STORY

突如、世界を覆いつくした大熱波。人々の暮らしは破壊され、「異形」という奇怪な怪物が残酷な殺りくを繰り返す地獄だけが残る。人々はバロックと呼ばれる歪んだ妄想にすがり、おびえるだけの日々を送っていた……

この退廃した世界で、罪悪感以外の記憶を失った少年がいた。物語は彼を主人公とし、大熱波の原因と少年自身に隠された秘密を解き明かすべく進んでいく。すべての答えは、[illegible]

すべての記憶を失い、心の中にあるのは罪の意識だけ…。彼は上級天使と名のる者に導かれるまま、記憶を取り戻すため神経塔へ向かう。銃と剣の扱いに長け、高い戦闘力を持つこの自分は、いったい何者なのか？　危険な神経塔で、その答えを探すのが、主人公（プレイヤー）の目的なのだ。

▲２Ｄマップがより大きくなって見やすくなった。これで自分の位置や、発見した部屋や下層への階段の位置を確認しよう。

▼手に入れたアイテムはアイテムリストに登録される。各アイテムのエピソードや、裏設定なども見ることができるぞ。

▲メッセージも大幅に追加。謎めいたシナリオが、さらに緻密さを増しているぞ。キミは全部のメッセージを見られるかな？

アリス

謎に包まれた主人公と、過去になんらかの関係を持っているらしい少女。しかし、彼女が主人公に投げかける言葉は厳しいものが多く、２人の間に起こった出来事が穏やかでないことを感じさせる。彼女と主人公に、いったい何が起こったのか？　答えは、やはり神経塔の奥深くに眠っている。

新要素満載！ リトル これがPS版『バロック』

神経塔内部を飛翔し、主人公に何かを告げる天使虫。

新キャラが登場！ NEW 物の者

ＰＳ版で新たに登場したキャラ、それが「物の者」だ。神経塔内で発見したアイテムを彼に投げつけると、頭の中にどんどん収納してくれるのだ。こうして預けたアイテムは、リストに加えられていくぞ。

▲物の者が見たことのないアイテムを一定数預けると…。

▲彼の頭が巨大化！　預けられる数が増加する。

アイテムを拾い集めては、頭の中に収納していく謎の存在。彼のアイテムリストを埋めるのも新しい魅力の１つだ。

NEW 初心者に朗報・レクチャーダンジョン

▼小さなカンオケを背負ったカンオケ男が指南してくれる。彼の言うことを覚えておこう。

▲口は悪いが、アドバイスは的確。ゲームの進行に合わせて、少しずつ遊び方やシステムを教えてくれるぞ。

独特のシステムなど、プレイのしかたをレクチャーしてくれるトレーニングダンジョンが登場。レクチャーは初級・中級・上級の３つのステップで構成されていて、下のステップをクリアすると上のステップに挑戦できるようになる。初心者でも少しずつ上達していけるぞ。

NEW あの名（迷？）場面をもう一度…シーンリスト

◀▼謎の多い複雑な物語を解く鍵となる、数々のシーンをいつでもチェック可。ちなみに左の写真はオマケグラフィックの一例だ

ゲーム中の名場面を何度でも見られるのがシーンリスト。ムービー類を見るとリスト上で対応するアイコンがONになり、横１列のアイコンをすべてONにするとオマケも見られるのだ。

上級天使

主人公を神経塔へと導く謎の存在。彼は、いやそもそも天使とは何者なのか。そして、なぜ主人公を神経塔へと導くのだろうか…？

神経塔で待っているぞ……

NEW 超難解！　その名も地獄ダンジョン

▼敵の猛攻をかいくぐり、最下層を目指せ！

ゲームをクリアすると、新たなダンジョンが出現する。その名も「地獄ダンジョン」!!　名前が指し示すとおり難易度も高く、敵の強さたるや神経塔とは比べものにならないほど。構造も複雑怪奇で、とんでもなく奥が深い。襲いかかる強敵と数々の謎を突破したその先で、主人公を待つのは!?

A・AVG

CHAOS BREAK －Episode from CHAOS HEAT－ (カオスブレイク エピソード フロム カオスヒート)

アーケードゲーム『カオスヒート』の2年後を舞台に、新たな混沌の宴が幕を開ける！
新要素満載で生まれ変わった、『カオスブレイク』から目が離せない!!

発売日未定
▶タイトー
▶¥5,800(予)
▶MC(ブロック数未定) AC(DS対応)
★

▲グロテクスな敵との激戦が繰り広げられるA・AVGなのだ。

いま、混沌の扉が開かれる!!

この『カオスブレイク』は、アーケードで発表された『カオスヒート』をもとにした、迫力満点のA・AVGだ。『カオスヒート』の特徴といえば、グロテクスな敵との手に汗にぎる戦闘。その魅力を十二分に生かした上で、さまざまな新要素を加えて新しく生まれ変わったのがこのPS版というわけだ。今回は、気になる新要素を中心に、このゲームの魅力を紹介していくぞ。

◀デモ画面による演出も、ストーリー性が増したぞ

▶PS版オリジナルの敵も登場するのだ

STORY ストーリー

隕石とともに飛来した細胞が自己増殖し、1つの研究所が汚染された事件(『カオスヒート』の物語)から、2年が経過していた。ある日、保安局はとある孤島で謎の熱反応をキャッチする。調査を進めるうちに、その研究施設をとりしきるフルクサス社が、2年前の汚染事件と因縁浅からぬ企業であることが判明する。フルクサス社は謎の生物のサンプルを手に入れ、極秘に研究を進めていたのだ。異形生物の存在を確認した当局は、現地に2人の精鋭を送り込む。しかし、それは新たなる災厄の前ぶれでしかなかった……。

◀こうして決死の任務は幕を開けた。人類の存亡やいかに!?

CHARACTER キャラクター

このゲームには、美月とリックという、2人のプレイヤーキャラが用意されている。2人の持つ武器(＝キャラ性能)が異なるのはもちろん、選んだキャラによって、ゲーム展開やストーリーも変化するので、楽しみも2倍というわけなのだ。

▲選んだキャラによって、攻略や展開が微妙に異なるぞ。

戦闘力バツグンのレディコマンド

経験豊富な熱血漢

美月(みつき)
クールを装う、勝気な女の子。射撃の的確さと、生化学の知識を買われ、本作戦に参加。

リックライダー
軍隊出身の経歴を持つ。窮地での判断力が高く評価され、本作戦の指揮を任されている。

多種多様な敵たち

ゲーム中には、ほかの生物に乗り移って増殖する「コア」や、施設のセキュリティメカなど多様な敵が登場する。しかしこの写真のような、謎に包まれた怪物も現れるらしい…!?

次々と襲いくる恐るべき侵略者!!

SYSTEM システム

各面に用意された謎や仕掛けをクリアしつつ任務を遂行し、研究所から脱出することがゲームの主な目的。もちろん任務中にはたくさんの敵と遭遇することになるので、メインショット(連射可能、弾数無制限)とサブウエポン(弾数制限あり)を駆使して、相手を蹴ちらす必要があるぞ。また、デモ画面の採用により、ストーリーを追う楽しみもふんだんに盛り込まれている。各任務の内容も、時間制限のあるものなどさまざまな趣向が凝らされていて、プレイヤーを飽きさせないぞ。

▶敵キャラはマップの特定の場所に配置されていて、プレイヤーを認識すると攻撃を仕掛けてくる。激しい攻防戦も醍醐味の1つなのだ。

◀▲プレイ中に挿入されるデモ画面も、大きな魅力。シリアスな物語が描かれるぞ。

 ※データ欄に★印のあるソフトは、TGS'99秋出展ソフトです。

ジャンル未定

鬼武者(仮)

冬予定
▶カプコン
▶価格未定
▶対応周辺機器未定

「バイオ」シリーズを生み出した豪華クリエイター陣によって制作されている「鬼武者」。今回は、本作が持つ魅力を、3つのポイントに分けて紹介するぞ！

鬼神のごとく武者どもを次々となぎ倒す痛快剣術アクション!!

▼描き込まれた美麗グラフィックも本作の魅力の1つ。この舞台の中で「左馬介」の快刀乱麻の活劇が繰り広げられるのだ！

▲敵の正体は不明。しかし、その姿から察するに、人間ではないのは明らか！

永禄三年(1561年)、天下統一をもくろむ「織田信長」が「斎藤義龍」の居城・稲葉山城に進攻。その戦いの最中、義龍の妹「雪姫」が何者かにさらわれてしまう。城内が騒然とする中、無頼のカブキ者「明智左馬介」が雪姫救出に立ち上がった……。というのが、この『鬼武者』のストーリーだ。プレイヤーは「明智左馬介」となり「雪姫」救出のため、多彩な剣術アクションを駆使しつつ、妖気漂う謎の武者どもを相手に戦っていくことになる。〝戦国版バイオ〟ということ以外の、システム面や操作方法などに関する詳細はまだ不明だが、今回は現在明らかになっている情報と、入手した最新画面写真をもとにその魅力を紹介しよう。難解な謎があふれる城内へ、いざ!!

CHECK 1 主人公の繰り出す派手な剣術アクションに注目!

活劇

本作では、主人公の剣術アクションが豊富に用意されている。2人同時に斬りつけることや、敵の攻撃を紙一重で避けて反撃に転じるなど、緊張感あふれる戦闘が楽しめるのだ。また、上の画面写真を見てもらえればわかる通り、炎をまとった剣で敵を斬るような派手な技も用意されている(これ以外にも雷や召喚系の必殺剣、さらに飛び道具なども登場するらしい)。主力武器が〝剣〟ということは、『バイオ』シリーズのように弾数を気にしたりすることなく、出現した敵を次から次へと斬り倒していくことができるのだろうか!?

▲相手との間合いとタイミングしだいでは、2人をまとめて斬ることが可能。

◀会心の斬りが炸裂。ここから連続斬りに持ち込めるのか？

雷の術を使う巨大武者との戦い!!

▼「左馬介」の背丈ほどもある剣を携えた謎の巨大武者との戦い。放たれる派手な雷の術で、近づくこともできない、ピンチ！

◀▲しかし、なんとか懐に飛び込むことに成功。そして、大振りな攻撃を紙一重でかわし、一撃必殺の剣撃をたたき込む！

CHECK 2 豪華クリエイターによる演出に期待！

演出

『バイオ2』でおなじみの杉村升氏がシナリオで、鬼才の音楽家・佐村河内守氏が音楽で、俳優の金城武氏がゲストクリエイター兼CVで、『鬼武者』を多彩に、ドラマチックに演出しているぞ。豪華クリエイターたちが集結した本作が、とにかくスゴイものになるのは間違いなしだ！

「左馬介」のカギを握るキャラクターも登場!!

▲くノ一の衣装をまとった謎の女性も……。彼らがおりなす人間ドラマを豪華クリエイター陣は、どう盛り上げる？　続報に乞う、ご期待！

CHECK 3 難解な謎解きもあり!!

謎解き

「キーアイテムを入手し、仕掛けを作動させて先に進んでいく」という『バイオ』シリーズでおなじみの基本システムは、本作でも踏襲されている。キミは、城内に仕掛けられた数々の謎を解き明かし、「雪姫」を無事救出できるだろうか!?

◀石の扉の仕掛け。アイテムがあれば開けることができるらしい。

▶『バイオ』シリーズでおなじみの、あのボックスのようだが……。

  ※画面は開発中のものです。

謎の床？ 数々のワナに大ピンチ!!

3Dで復活!! メイズモード

2D・ACTの不朽の名作『パックマン』を、3Dポリゴンで復活させたこのモード。迷路を徘徊するモンスターから逃げ回りながら、床に落ちているすべての「ドット」を食べればステージクリアだ。ところどころにあるパワーエサをゲットすれば一定時間無敵になり、モンスターに反撃するチャンス!! 爆弾や移動する床など、特殊なしかけのある迷路もあるぞ。

▲▶迷路の中には、仕掛けがいっぱい。うまく利用してピンチ脱出。

◀パワーエサを食べて、モンスターに反撃だ！

ACT

パックマンワールド 20th アニバーサリー

80年代を代表する人気ゲームのヒーローが、3D・ACTで完全復活。最新の技術で新たな冒険に飛び出そう!!

秋予定	▶ナムコ
	▶価格未定
▶MC(1ブロック) AC(DS対応)、ジョグコン ★	

パックマン復活!! 3つのモードで大冒険だ!

『パックマンワールド～』は、『パックマン』の誕生20周年を記念して発売される、シリーズ初の3D・ACT。アーケード版をそのまま再現した「オリジナルモード」と、3D化された「メイズモード」、そして完全オリジナルの「クエストモード」の、3つのモードが楽しめるのだ。従来のファンはもちろん、初めての人にも楽しめる1本だ。

新生パックマンは3Dアクションだ!! クエストモード

パックマンが活躍するまったく新しい、3D・ACTモード。プレイヤーはパックマンを操作して、パックマンの悪の分身・トックマンに捕まったパックマン・ファミリーを救出していくのだ。海賊船内部から宇宙まで、ステージは全部で6つ。それぞれのステージには3つのレベルが存在し、順番に攻略していくことになる。ジャンプ、バウンド、ドット攻撃、そしてスピード回転移動などの新アクションを駆使して、ファミリーのみんなを救い出そう!!

◀▲巨大なボスと戦ったり、水中を泳いだり、今までにない多彩なアクションが魅力！ 3Dフィールドを華麗に駆け抜けろ。

家族のためなら泳ぐ! 飛ぶ! 走る!

そしてやっぱり…食べる!

RCG

Formula One 99(フォーミュラ・ワン99)

F1の魅力を忠実に再現した、リアルなRCGが登場。1999年のシーズン最終戦・日本GPも収録されているぞ

10月(予)	▶SCEI
	▶¥5,800
▶MC(2ブロック) AC(DS対応)、ネジコン	

徹底したリアリズムで贈るF1RCG

『フォーミュラ・ワン99』は、1999年度ワールドチャンピオンシップを題材にした人気RCGシリーズの最新作。登場する選手や車は実際のデータを使用しており、全11チームと、22名のドライバーすべてが実名で登場。コースはレイアウトだけでなく、細かな起伏までリアルに再現している。初心者から、やり込み派の人まで楽しめる3つのモードで、F1の魅力を楽しもう!!

▲時刻や天候によって変化する、リアルな光の効果がレースの雰囲気を盛り上げる！

▶ドライバーもマシンも実名で登場！ ファンにはたまらない内容だ。

◀全世界から、16ものサーキットを完全再現しているぞ。

とにかく走りたい人の「Quick Race」

誰でも手軽にF1レースの魅力を味わえるモード。好きなコースを選択して、納得のいくまで走り込もう。細かいセッティングも不要なので、純粋に「レースゲーム」を楽しむのに最適だ。最初はこのモードで、F1マシンを運転する感覚をつかもう!!

2人で対戦「2Player」

画面分割で2人対戦が可能なモード。コンピュータではなく生きた人間が対戦相手なので、より白熱したレースが楽しめるぞ。操作の腕と同時に、相手の動きを先読みする、駆け引きの要素が重要になってくるぞ。友だちと2人でぜひ対戦しよう!!

ドライバーとチームの主」の両方が楽しめる「Grand Prix」

実際のレースからチームの戦略まで、F1のすべてが体験できるモード。フリー走行で予選・決勝に向けたセットアップを模索するなど、レースの前からすでに勝負は始まっているのだ。タイヤ交換や燃料補給などの、レース戦略も重要。ただ速く走るだけでは、勝利することはできない!!

セットアップ

▲レース当日の気温や、コースの状況に合わせたセットアップをしよう。

POINT

天気やコースにも注意して戦略をたてろ!

「Grand Prix」モードでは、天候や気温、コースの状態などに合わせてマシンのセッティングを変えなければならない。ドライバーとしてのテクニック以上に、監督としての手腕が問われることになる。

レース

◀セットアップが終わったらいよいよレース本番。

キミはワールドチャンピオンの称号を手に入れることができるか?

▲監督として、ドライバーとして力の限りをつくし、ワールドチャンピオンの栄光を手に入れよう。

★印のあるソフトは、TGS'99秋出展ソフトです。

AVG

Memories Off

9|30
▶キッド
▶¥6,800
▶MC(2ブロック)

いよいよ発売間近となった期待の恋愛AVG『メモリーズオフ』。ささきむつみ氏が描くキャラクターの魅力もさることながら、そのストーリー展開からも目が離せない!!

6人の美少女たちと織りなすせつないラブストーリー

このゲームは、これからの季節にピッタリの、秋の恋をテーマにしている。ビジュアルノベルAVGということで、テキストメッセージが主体だが、キャラのセリフは声優さんによるフルボイス。また、選ぶ選択肢によってストーリーが分岐し、女の子ごとにいくつかの結末が用意されているぞ。

主人公は17歳の高校2年男子で、ゲームの期間は10月1日からの1カ月半。何の変哲もない毎日を送っていた主人公だが、いろいろな女の子と接していくうちに心の奥に眠っていた辛い過去が蘇ってしまう。はたして、主人公は過去を乗り越えて、新しい未来を見い出していけるのだろうか？

▼画面下のウインドウにメッセージやセリフが表示される。恋愛小説のように丁寧な描写が物語を盛り上げるぞ。

▲選択肢の選び方で、女の子の好感度が増減していく それによって、それぞれの女の子とのシナリオ展開も変化していくのだ

▼選択肢は、女の子との出会いにも影響する。主人公が選んだ行動によっては、女の子たちとの出会いのパターンも異なってくるぞ。

声優さんオススメ!

イベントの見どころ♥♥

女の子たちの声を担当した声優さんが、演じたキャラや印象深いイベントについて語ってくれたぞ。コレを読めばストーリーのポイントが見えてくる!

今坂唯笑(いまさかゆえ)役 那須めぐみさん

最初はただの幼なじみで甘えん坊だけど、だんだん女の子としての感情が生まれてきます。その過程を楽しんで下さいネ 主人公を無理やり映画に誘おうとするところが気に入ってます。「ニンニンネコピョォォン！」のセリフも印象的ですね。

霧島小夜美(きりしまこよみ)役 浅野るりさん

ちょっとドジだけど、あっけらかんとしておもしろくて、太陽みたいな女の子なんです。身近にいる優しいお姉さんっていうカンジ。きっと私が女の子だったらホレますね。ジェットコースターのシーンは気持ちよかったぁ。

音羽かおる(おとわ)役 田村ゆかりさん

一見、快活で元気いっぱいの女の子なんだけど、ふと意味深なセリフを言ったりするのがカワイイです。ボーイッシュなイメージが強いですけど、ナイーブな一面が徐々に明らかにされていくあたりにご注目下さい。

伊吹みなも(いぶき)役 河合久美さん

つい手を差し伸べたくなるような弱々しい後輩ですけど、けっこう内面はハッキリしてる子なんですよね。みなもは絵を描くのが好きで美術部に入ってるんですけど、なぜ絵を描くのか、その理由を知っていってほしいと思います。

双海詩音(ふたみしおん)役 利田優子さん

周囲との接触を拒んでしまう女の子なんですが、性格が暗いわけじゃありません。とっつきにくいとは思いますが、彼女の心を開かせてあげて下さいね。主人公の思い出の本を読むイベントはいいですよ。

桧月彩花(ひづきあやか)役 山本麻里安さん

見た目だけでなく中身もとても可愛い幼なじみですが、彼女は今すごく遠いところにいるんです。想いは強いけど、彼女自身は何もできない。他の女の子のところに行くかどうかはあなた次第です。公園がキーポイントかな？

私たちのグッズも出るよ★

TGS'99秋会場の㈱バンプレスト・コントタウン内にて、『メモリーズオフ』のキャラクターグッズが販売されるよ。また、10月にはトレーディングカード100種も発売予定！

謎の軍勢から城を取り戻せ!!

▲イベント画面。通常は主観視点で、主人公の姿は見えない。

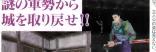
▲敵に遭遇すると戦闘開始。剣を振って戦うアクションバトルだ。

AVG **鬼眼城**

敵に占拠された城内で、緊迫の戦いが展開する!! 戦国時代を舞台にしたドラマチックな3D・AVG!

11月（予）	▶講談社
	▶¥5,800
▶MC(1ブロック) DS(AC非対応) ★	

本格時代劇AVG登場!

▶城内で出会い、自分になついてくれた姫のために、隼人は命をかけて戦うのだ。

かつて鬼の眼を矢で射ち倒し、その屍の上に建てられたという城、鬼眼城。天守閣には、その証がまつられているという……。この『鬼眼城』は、謎の軍勢に乗っ取られた城の中に取り残された主人公が、人質となった姫を救うためたった1人で奮戦する、スリリングなAVG。城内を主観視点で移動し、天守閣のさまざまな仕掛けを利用して敵に立ち向かうのだ。物語が進めば、仲間になるキャラの力を借りて、謎を解く場面も出てくるぞ。

五月雨隼人（さみだれはやと）

諸国を放浪していた浪人。相手の強さ（気）を読みとるなどの不思議な力を持つ。1人の少女のためにすべてを投げ打って戦い、後悔することのない男。

弁天

鬼眼城の秘密を狙って忍び込んでいた女盗賊。

ポン

敵配下の下っぱだが、非情に徹しきれないちょっとドジな忍者。

スリリングなストーリーを紹介!

主人公・隼人が、戦国の雄・榊弾正（さかきだんじょう）のもとを訪れるところから物語は始まる。城内に案内された隼人が家老の面接を受けているとき、遠征している弾正の留守を狙った謎の集団により、難攻不落といわれた鬼眼城が乗っ取られてしまったのだ!! 城内に隠れて難を逃れた隼人は、弾正の一人娘、初姫が人質として捕らえられたことを知り、孤独な戦いに立ち上がる。鬼眼城の秘密を守ろうとする弾正までをも、敵に回すことになるとも知らずに……。

▲圧倒的に不利な状況に、鬼眼城の伝説をめぐる謎も加わって、緊迫した空気の中で物語が展開していくぞ。

PZG **マジカルドロップF** 大冒険もラクじゃない!

アーケードでも人気の『マジカルドロップ』に家庭用ならではの要素を加えた新作が登場!!

10/21	▶データイースト
	▶¥5,800
▶MC(ブロック数未定) 2P対戦可 ★	

今度の『マジドロ』は冒険だ!

『マジカルドロップ』はアクションPZGの人気シリーズ。画面下のキャラを操作して上から迫ってくるドロップを取り、同色のドロップにぶつけて消す、シンプルなルールとスピーディな展開が魅力なのだ。最新作となるこの『F』では、アイテムを使って相手を攻撃できるようになり、かけひきの楽しさが大幅アップ。さらに"だいぼうけんモード"では、ジャスティスとラバーズの2人を主人公にそれぞれのストーリーを用意。マップ上を移動していろんなキャラと対戦しながら冒険していくのだ。このモードで集めたアイテムは、対戦で使うこともできるぞ!!

▲ぶつけたドロップが消えている間に、次のドロップをぶつけて連鎖にする"あとづけ連鎖"も健在。大連鎖を狙おう!!

▲アイテムは30種類。集めるほどに対戦がおもしろくなるぞ

▲対戦して勝てば、アイテムがもらえることも

▶それぞれの目的のため、ドロップ集めの旅へ。

キャラデザインも一新!

キャラクターは新デザインで登場。タロットカードをモチーフにしている点は従来と同じだが、アイテムを使うと右側のキャラが左のイラストのように変身しちゃうのだ!

アイテムが勝負を左右する!

いろいろな効果を持つアイテムを選択して3個まで装備。フィールドにあるドロップの色を一気に揃えて消したり、対戦相手の動きを遅くしたりと、さまざまな攻撃が可能なのだ。使うタイミングはプレイヤーが自由に選ぶことができるぞ。

▲使ったアイテムは連鎖を決めると復活。

　※データ欄に★印のあるソフトは、TGS '99秋出展ソフトです

育成SLG

ぽけかの 愛田由美／植野史緒／宝条院静香

冬予定
▶データム・ポリスター
▶各¥3,800
▶PS(ブロック数未定)

ポケステ必須、リアルタイム制を導入した育成など、これまでの育成SLGの常識を破る期待作。今回は、ポケステの新着画面を中心に基本的なゲームの流れを再チェックだ！

ウワサのポケステ必須育成SLG ポケステ新着画面＆最新情報！

『ぽけかの』は、隣に越してきた11歳の少女を、人生の先輩として導いていく育成ＳＬＧ。ゲームは現実の時間とリンクしており、女の子たちは１日で１年分成長していくのだ。もちろん、成長していく姿はゲーム画面上にも反映されるので、育てる喜びも倍増するぞ！

STEP1 プロフィールの入力

３人のヒロインごとにそれぞれソフトが発売されるこのゲームでは、購入のときからすでにヒロイン選びが始まっているのだ（彼女たちの紹介は右下を見てね）。ゲームを起動したら、まずは主人公の名前を入力。そしてポケステに『ぽけかの』をダウンロードすれば、女の子との７年間の生活がスタートするのだ。

▼３者３様のストーリーを、楽しむことができるのだ。

▲初プレイでは、ゲームのプロローグも見られるぞ。

ポケステにダウンロード

STEP2 ポケステで育成

育成は「ポケステでのみ可能」で、そのメニューは下の４種類。女の子に１日の行動を指示しよう。

◀パラメータ確認もポケステで。

４つの育成メニュー

家庭的に育てたいときに。いいお嫁さんになれるかな？

運動をするコマンド。身体を鍛えておけば、病気にならないかも？

学生の本分は、やっぱり勉強。賢さも立派なチャームポイントだ。

ときには、遊びも必要。雑学の知識を得るには一番。

PSにデータをロード

STEP3 イベントを見よう！

ポケステである程度育成したら、今度はＰＳ本体にデータをロードして、ＴＶ画面でコミュニケーション。会話だけではなく、プレゼントを贈ってご機嫌を取ったりすることも可能だぞ。また、経過時間にリンクした期間限定のイベントなども発生。ポケステで育成を、ＰＳでイベントを、というのが『ぽけかの』の基本スタイルなのだ。

▼▶やっぱりカワイイ女の子の姿は、カラー＆大きな画面のＴＶで見たいよね！うれしさも倍増なのだ。

ヒロインとの生活のメモリアル♥

◀こんな育成ＳＬＧらしいシーンも。もちろん、女の子とのコミュニケーションは声つき♥

超スクープ!! 計９種類のミニゲームが!?

『ぽけかの』には、計９つ（右の２つを含む共通ゲーム３つ＋女の子別のゲーム２つずつ）のミニゲームがあることが判明！ここで、その一部を紹介しよう。

HOW MUCH?
目黒長者さん
◀謎の投資家・目黒さんにお金を預けて、所持金を増やそう！

SELECT!!
コイコイコイン
◀カードに隠されたコインを探す、神経衰弱系のゲーム。

由美	史緒	静香
由美のゲームは、タイミング系。写真は“けん”と“ぱっ”を使い分けて前に進む、「けんけんぱっ」だ。	遊び＆スポーツ系のゲームができる史緒。写真は、バスケのフリースローのゲーム、「ぽいっ！」。	静香のゲームは頭を使うものばかり、写真は４×４マスのボード上で遊ぶ、「Mr.リバー氏（オセロ）」だ。
・けんけんぱっ ・きせかえスロット	・あみだでポン ・ぽいっ！	・暗算 ・Mr.リバー氏

Characters

愛田由美
勉強も運動もそつなくこなす、わりと普通の女の子。頭に巻いたヘアバンドが、彼女の特徴だ。性格は真面目。

植野史緒（ふみお）
ショートヘアの似合う、元気が取り柄のスポーツ万能少女。ちょっと女の子としての自覚が足りないのが、玉にキズ？

宝条院静香
旧家のお嬢様で、勉強が大好き。しかし生まれつき身体が弱いので、熱心に勉強するあまり体を壊して病気になってしまうことも。

SLG
チャルメラ
こだわりのオリジナルラーメンを
たくさんの人に味わってもらおう!!

11月（予） ▶パック・イン・ソフト ▶¥5,800 ▶MC(2ブロック) ★

チャルメラおじさんの屋台がPSに!!

CMでおなじみのチャルメラおじさんになって屋台を引き、日本一のラーメン屋を目指せ！　ラーメンの街〝なると町〟を舞台に、住人たちとのふれあいも味わえる人情味あふれるグルメゲームが登場だ。食材を組み合わせて作った味自慢のラーメンを売り歩けば、ラーメン通ぞろいの住人たちが、ウンチクたっぷりの評価を聞かせてくれるぞ。また、ただラーメンを売るだけではなく、いろいろなイベントが用意された、なると町のマップを散策するのも、このゲームの楽しみの１つなのだ。

▲懐かしい雰囲気のただよう、なると町の町並み。チャルメラの音に、お客さんが集まってくるぞ。

▲ドンブリ、タレ、麺、ダシ、スープの組み合わせだけでなく、さまざまな具に隠し味まで、約100種の食材が用意されている。

◀お金の概念はなく、食べてもらったドンブリの積み重なった高さで、称号がもらえる。右にある富士山の高さが目標だ！

▶麺にこだわる人、スープにうるさい人など、みんながラーメン好き。評価を参考に、腕を磨いていこう。

SLG
ラーメン橋
独特のタッチでラーメン屋の親父の
一生を描く、異色のSLGが登場!!

10/7 ▶トミー ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック)、PS(2ブロック) DS(AC非対応) ★

俺のラーメンに文句は言わせねぇ！

▲なみだ橋に店を開いてから、2000年に永眠するまで、どんなラーメン屋人生を歩んでいくのか?!

時は1950年代、場所は東京下町なみだ橋。別名ラーメン橋と呼ばれるこの町で、戦地シベリア帰りの秀蔵が、父の遺志を継ぎラーメン屋を開業するところから物語は始まる。このゲームは、戦後日本の移り変わりを背景に、ラーメンにすべてをかけた男の生きざまを描く、頑固一徹な人生シミュレーションなのだ!!　人生の区切りは、時代を反映したラーメン勝負。日々の営業と横丁の人々との会話を繰り返しながらラーメンを作り、味に自信がついたらラーメン勝負に挑むのだ。

◀横丁を守るため、愚連隊の頭とラーメン勝負！　奴をうならせるラーメンを作れ！

▶「マズイ」という客への対応を選択。どんな態度を取っていくかで、歳をとった秀蔵の性格が変化。

▲横丁の住人は、濃〜いキャラばかり。ときには情報や食材を提供してくれることもある。

AVG
宇宙機動ヴァンアーク
惑星改造により人類が移住した
火星で、激しい戦いが展開！

10/7 ▶アスミック・エースエンタテインメント ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック) AC(DS対応) ★

巨大生物の領域〝ゾーン〟を撃破せよ!!

火星へ移住した人類に迫る脅威をくい止めるため、多機能宇宙戦闘機〝Mk−6〟が出撃！『ヴァンアーク』は3D・STGタイプの戦闘が魅力のAVGだ。ステージとステージの間は、母艦内を移動しながらストーリーが進行し、ここで発生するイベントで自機に装備できる武器が変化。STGとAVGが連動した展開が楽しめるのだ。

◀戦闘中は、パートナー機の仲間がアドバイスしてくれるぞ。

TBL
じぱんぐ島 〜運命はサイコロが決める!?〜
自在な戦略で勝利を目指す
新感覚の純和風ボードゲーム！

10/7 ▶ヒューマン ▶¥4,800 ▶MC(1ブロック)、MT 4P対戦可 ★

ボードゲームでワイワイ楽しむ戦国時代!!

ＳＬＧ風のヘックス（６角形）マップを舞台に、自分の領地を発展させることが目的の戦略ボードゲーム。サイコロの目によって城の周囲の土地から資源をゲット。それを使って新たな城を築いていき、目標の石高を達成した者が天下をとれるのだ。ほかのプレイヤーのサイコロの目が気になるこのゲーム。友だちを集めて大勢でプレイするのが楽しいぞ。

◀４人対戦プレイが可能。兵を送って城を奪うこともできるぞ。

SPG
フィッシュオン！　バス
国内トップランクのバスプロ
宮本英彦氏が監修した本格釣りゲーム!!

9/22 ▶ポニーキャニオン ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応) つりコン対応、フィッシングコントローラ対応

ルアーフィッシングの醍醐味を再現!!

ポイントに合わせたルアーの選択や、ストラクチャー（水中の構造物）に対する攻め方など、ルアーフィッシングの戦略性を重視した本格釣りゲームが登場。釣りのシーンでは、ストラクチャーやルアーの動きなどを映し出すソナー表示で、水中の様子をリアルに確認。シンプルな操作とあわせて、思い通りにポイントを攻める楽しさを味わえるのだ。

◀釣り具の有名ブランドTEAM DAIWAの人気ルアーが登場。

SLG
週刊Gallop ブラッドマスター
最新版の種牡馬データで
あのタイキシャトルも種付け可能!!

11月（予） ▶ポニーキャニオン ▶¥6,800 ▶MC(5ブロック)

血統にこだわる本格競馬SLG！

人気競馬雑誌「週刊Gallop」が企画・監修した、本格派の競馬ＳＬＧが登場だ。このゲームでは５代父母まで表示の血統表を参考にしながら緻密な配合を行うことが可能。さらに、アメリカやヨーロッパの牧場で、外国産の血統を生産、出走させることもできるぞ。東西の有名ジョッキーも実名で登場して、キミの育てた名馬を盛り立ててくれるのだ!!

◀調教師に馬を預ければ、出走ローテーションを組んでくれる。

※データ欄に★印のあるソフトは、TGS'99秋出展ソフトです。

クイズでカラオケソングをゲット!

クイズとカラオケが合体して、ヒーローファンのキミに挑戦!! クイズに正解し、キャラおけプレイで高得点をとれば、カラオケ曲とそのヒーローのデータベースをゲットできるぞ。今回収録されているのは、「宇宙刑事ギャバン」や「ビーファイターカブト」などのメタルヒーローシリーズを中心に、懐かしの「アクマイザー3」なども含む23タイトル。パーティプレイでは、カルトクイズのタイトルをランダム出題にできるようになり、みんなで遊ぶ楽しさもアップだ!!

▲キャラおけプレイは、流れる主題歌にあわせて、表示されるボタンをタイミングよく押せばＯＫ。

▲「がんばれ!! ロボコン」、「ロボタック」などのコミカルヒーローや、「美少女仮面ポワトリン」たちスーパーヒロインも登場。

◀シルエットクイズにカルトクイズ、イントロクイズなど、さまざまな種類の問題が用意されている。レッツチャレンジ！

▶ボタンと✚キーを分担すれば、２つのコントローラで４人対戦が可能。友だちを集めてヒーロー王を決定しよう!!

夏の避暑地で体験する不思議な物語

快適な環境で受験勉強をするという名目で、夏の避暑地にやってきた主人公。やる気も起きず怠惰な時間を過ごしていく中で、奇妙なオブジェを拾う…。一風変わったストーリーに加え、選択肢がないという実験的なシステムを採用したＡＶＧが登場。５人の女の子との不思議な出会いを通して、思春期の少年に特有の揺れ動く心理が描かれていくのだ。

◀グラフィックは手描きからの取り込みで、暖かみのある色調に。

ルアーフィッシングで幻の湖を目指せ!

美しい実写映像による360°のパノラマスクロールを採用した本格釣りＳＬＧ。日本全国の名湖の景観とリアルなルアーフィッシングを楽しめる。トラベルモードでは、各地の湖で行われるトーナメントに勝ち抜いて、幻の湖を目指そう。また、ルアーをペットに見立てて、ポケステで育成することも可能。うまく育てれば本編で使うことができるぞ。

◀画面左上のウインドウで、ルアーの動きをチェックできる。

新作ソフトニュース NEWS

『サムスピ』新章がＰＳオリジナルで登場!!

独自の世界観で人気の『サムライスピリッツ』に、シリーズ初、家庭用ゲーム機オリジナルの新作が登場!! この『剣客異聞録』はストーリー重視の３Ｄ格闘で、従来のシリーズから20年後の設定。歳を重ねて貫禄を増した覇王丸や、聖霊となって危機を知らせに現れたナコルル(プレイヤーキャラにはならない)も登場。ファンには目の離せない１本となるだろう。アートトラックが爆走する『～アートカミオン～芸術伝』は、さまざまな有名トラックが実名で登場。迫力のペイントも話題を呼びそうだ。アーケードから移植の『ランドメーカー』は、同色のピースを合わせて領土を拡大しながら消していく新感覚のアクションＰＺＧ。『爆流』は１本のパドルを頼りに大自然に挑む、ＰＳ初の高速カヌーＲＣＧだ。

『剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章』より

剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章

▶冬予定 ▶FTG ▶SNK ▶価格未定

◀新主人公の九葵蒼志狼と、宿敵・九鬼刀馬の緊迫した会話画面。格闘は３Ｄタイプになる。

～アートカミオン～芸術伝

▶12月予定 ▶RCG ▶TYO ▶価格未定

◀自慢のトラックでの対戦も可能!! 一万種以上のアートパーツ、上面まで可能なペイントなどで美しく飾ろう。

ランドメーカー

▶12|9(予) ▶PZG ▶タイトー ▶¥5,800

◀２Ｄだったアーケード版から、３Ｄになり、対戦システムもミッションをクリアする新モードで登場。

爆流

▶11|25 ▶RCG ▶フジミック ▶¥5,800

◀５人の命知らずが挑むのは、激しい川の流れ。滝や猛獣、火山弾までもが待ち受ける危険地帯だ!!

 ※データ欄に★印のあるソフトは、TGS'99秋出展ソフトです。

NEXT WAVE PSの次を見すえる先取り(?)ページ

タカラモノ発売記念作品! 新作なのに¥2,800!!

人間のように動いて語りかける、生きている人形"ピノッチア"。聖なる夜に天から授かったこの人形を立派に育て上げることが人形師であるあなたの使命。あなたとピノッチアとの波乱に富んだ、とっても心温まる1年間の子育て奮闘記が今始まる!

生きている人形(ピノッチア)とのハートウォーミングストーリー

ピノッチアは、プレイヤーの育て方によってさまざまな姿に成長していく。無邪気に振る舞うかと思えば、まるで人間のようにわがままを言うこともあるのだ。いじめっ子3人組やライバルのピノッチアも現れて、2人の生活はもう大騒ぎ! あなたは、ピノッチアを立派に育てることができるかな?

ララティーナ
元気なピノッチアの女の子。[illegible]るとすぐ眠ったふりをする。

1年間の子育てストーリー
▲生まれたばかりのピノッチアは赤ん坊と同じ。大事に育ててあげよう。

子育てはハプニングいっぱい!

◀ケンカしたり、迷子になったり……。子育ては、一瞬でも目が離せない忙しさだ。

▶人間になることを夢見ているピノッチア。聖夜の奇跡は再び起こるだろうか?

そして1年後、奇跡は起きるのか?

●発売中 ●育成SLG ●¥2,800

THE BEST タカラモノシリーズ

タカラの名作タイトルが¥2,800で再登場!!

過去の名作をお手頃な価格で再発売する「THE BEST タカラモノ」シリーズ。ホラーアドベンチャーや恋愛SLGなど、ラインナップもバラエティ豊かだ。未体験のプレイヤーは、この機会にシリーズを揃えてプレイしてみよう!

トランスフォーマー ビーストウォーズ

●発売中 ●アクションSTG ●¥2,800

鋼鉄の猛獣が咆吼する!!

正義のサイバトロンと悪のデストロンの猛獣大決戦が、ついに勃発! 善悪総勢12体のトランスフォーマーがアニメと同じ完全変形で登場。多彩なミッションを誇るアクションSTGだ。

…いる!

●発売中 ●ホラーAVG ●¥2,800

学校の暗闇に何かがいる!

学園祭前日の夜、準備を進める生徒たちに襲いかかる見えない恐怖。次々と起こる事件、1人、また1人と殺される生徒たち……。いったい、この学校で何が起きているのか!? 戦慄のホラーAVG。

ゆうわくオフィス恋愛課

●発売中 ●恋愛SLG ●¥2,800

少しだけオトナの恋愛はいかが?

主人公はとある企業の新入社員。さまざまな部署で仕事をこなしつつ、魅力的な女性社員と仲良くなるのがゲームの目的だ。ちょっと大人の社会人恋愛SLG。目指せエリート社員&社内恋愛成就!

DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～

●発売中 ●海洋AVG ●¥2,800

母なる海に隠された謎を追え!

海底遺跡の調査中に消息を絶った父を捜すため、主人公クリスの胸躍る冒険が始まる! 小型潜水艇シーマックス号を駆り、水中海賊や巨大水棲生物を退け、深海に隠された謎を解き明かせ。

今回のネクストは?

タカラより、過去に発売された名作タイトルをリーズナブルなお値段でリリースする「THE BEST タカラモノ」シリーズが登場! シリーズ発売記念作品『ピノッチアのみる夢』と合わせて、5作品をドーンと大紹介するぞ!

電撃ポケットステーション PocketStation

1999 9/24

暮らしの中にいつも『どこいつ』!!

発売以来大人気で、現在も順調にユーザーが増え続けている、ポケステ専用お話ソフト『どこでもいっしょ』。好評に応えてさまざまな種類のグッズが発売されることも決定し、人気はさらに加速中なのだ。そこで今回は待望のグッズ情報からプレイに役立つ豆知識まで、最新の『どこいつ』ネタを大公開するぞ!!

おんなスパイって好き?

■SCEI■発売中■¥3,800■ETC■必要ブロック数15

「友だちカード」全プレに応募殺到!!

応募者全員プレゼントを実施中のDPS特製「友だちカード」。受付開始以来、前代未聞の数の申し込みが殺到しているのだ!! アルバイトのOくん(22歳)をはじめとするスタッフは、不眠不休で発送作業中。応募は現在も受け付けているので、欲しい人は、希望するポケピの種類を明記のうえ、右の要領で応募しよう!!

◀「友だちカード」で『どこいつ』名刺交換の輪を広げよう!!

あて先 〒101-8305(株)メディアワークス DPS『どこいつ』プレゼント係

■SCEI■9月22日■¥3,800
■ETC■必要ブロック数10~15

ナゾの生命体と本音トーク!!

『PAQA(パクァ)』は不思議な生命体「PA QA」との会話を楽しむ、新感覚のコミュニケーションソフト。会話を重ねていくうちに、プレイヤーの性格や特徴を理解して、ズバリ本音で話しかけてくるぞ。正直すぎる発言に激怒したり、思わぬ指摘にドキリとしたりと、これまでにない感覚が味わえる。ちょっと不思議な魅力を持った異色のソフトなのだ。

コイツが本音生命体 PAQA

プロフィール

話をするだけじゃない!PAQAの便利なツールを大紹介!!

『PAQA』のもう1つの魅力は、便利な機能が満載の「ツールモード」。ポケステに入れて持ち歩けば、さまざまな場面で役立ってくれるのだ。ここでは、その内容をピックアップして紹介していくぞ!!

カロリー計算

230種類のメニューから、食べた料理を選択するとカロリーを計算してくれる。ダイエットのお供に最適!?

とんじる ×5 845kcal

アドレス帳

60人分の名前や電話番号、生年月日などを登録できるアドレス帳。通信機能でアドレスの交換も可能だぞ。

DATA No.00 てんびん座 A型

罰ゲーム

ルーレットでパシリを決める罰ゲーム。PAQAの鼻毛を順番に抜いていく「ロシアン鼻毛」も楽しめるぞ。

光通信

PSソフトのセーブデータを通信で交換するツール。ポケステだけで手軽にデータの交換ができるぞ。

PAQA DATA COPY

タイマー&ストップウォッチ

1/10秒まで計測可能なストップウォッチ。3分間をきっちり計るラーメンタイマーなども使用できるぞ。

どこいつニュース 「今日のポケピさん」のコーナーの写真は、実物大のぬいぐるみを使った野外ロケ。撮影中は道行く人たちが「あ、『どこでもいっしょ』だ!」と足を止め

電撃ねこ狩り隊再び出動!!

ラブリーなポケピたちのぬいぐるみがついに完成!? その噂を確かめるべく、再び「電撃ねこ狩り隊」(ネコ好きの特殊部隊)が出動。ＳＣＥＩに突撃取材を行ったぞ。やはり完成していたぬいぐるみは、見た目はもちろん、さわり心地も完璧。『どこいつ』ファンなら買うしかない!! さらに非売品のぬいぐるみを大量に借りることにも成功し、夢心地の隊員たちであった…。

◀SCEIに到着した隊員たちは周囲の目を気にせず行動を開始！

◀お目当てのグッズを発見！ 大小のぬいぐるみとストラップだ!!

◀「見つけたぞ」、「よこせ、俺のだ!!」。醜い争奪戦が始まる…。

▲そのときSCEIの広報さんが登場！「読者の皆さんにどうぞ」。「えっ!?」「だめだ、読者は裏切れない…」。というわけでグッズは読者プレゼントに決定。

▶後日、「貸すだけですよ」のメッセージとともに大量のぬいぐるみが届いた！ はふ～、極楽。

告知

東京ゲームショウで名刺交換チャレンジ!

9月18、19日に千葉・幕張メッセで開催される「東京ゲームショウ'99秋」。なんと19日は、我らが電撃ねこ狩り隊も会場をブラブラすることが決定だ(笑)！ 会場で隊員らしき人間を見つけたら声をかけてみよう。名刺交換のチャンスだぞ!!

▲このカードが隊員のしるし。詳しくは下の欄外を見てね。

『どこいつ』劇場

まんが・風上旬

プレゼント

今回ゲットしたグッズを読者のみんなにプレゼント。詳しい応募方法はP.230をチェック！ また、下のキーホルダーも5名にあげちゃいます。こちらの応募方法は左欄外を見てね。

◀トロのエア・キーホルダー。非売品の超レアアイテムなのだ。これが最初で最後のチャンス!?

●エア・キーホルダーの応募方法：ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、〒101-8305（株）メディアワークス DPS『どこいつ』キーホルダー係まで。しめ切りは9月23日消印有効だ。

知ってトクする『どこいつ』豆知識

ここでは『どこいつ』をさらに楽しむためのちょっといい話を紹介。友だちにも教えてあげよう！

キミは巨大ポケピを見たか?

ＰＳ本体で新しいポケピをダウンロードしているときに、超まれに巨大ポケピが通り過ぎることがある。見つけた人は超ラッキーかも!?

▶偶然見つけて驚いた人も多いはず。発生は完全にランダムなので、根気よく繰り返していれば…。

名刺交換のオキテ！

友だちノートに表示できる人数は最大31人まで。それ以降は上書きされて古い順に消えていくのだ。名刺交換をするときは注意しておこう。

▶最近会った日付が古い順番、つまり一番長く会っていない人から順番にデータが消えていくのだ。

データ消去の心得！

プレイ中のデータは消去できないって知ってた？ データを消すときはポケステの決定ボタンを押し続けてメニュー画面を表示させ、「EXIT」を選んで「どこいつ」を終了させよう。あとはＰＳ本体で操作すれば消去できるぞ。

CONTINUE
EXIT

続々発表されるポケステ対応タイトルをパーフェクトチェック!!

あいかわらずの大人気でいまだ品薄状態のポケステ。その盛り上がりを反映し、ポケステ対応タイトルも続々とリリースされている。今月だけでも、『ポップンミュージック２』、『ダービースタリオン99』をはじめ、９本のタイトルが登場予定。さらに『ぽけかの』のような、ポケステ専用タイトルも多数存在するぞ。現時点で判明している対応タイトルを完全チェックだ!!

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	価格
9月14日	ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?	カプコン	ACT	¥2,800
9月14日	ポップンミュージック2	コナミ	ETC	¥4,800
9月14日	レイクマスターズPRO－日本縦断黒鱒紀行－	DaZZ	SPG	¥5,800
9月22日	BOYS BE… 2nd Season	講談社	SLG	¥5,800
9月22日	PAQA(パクァ)	SCEI	ETC	¥3,800
9月30日	ダービースタリオン99	アスキー	SLG	¥4,800
9月30日	ヨシモト ムチッ子大決戦～南の海のゴロンゴ島～	SME	A・RPG	¥4,800
9月30日	プルムイ プルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ	RPG	¥3,000
10月7日	ラーメン橋	トミー	SLG	¥5,800
10月7日	サイキックフォース2	タイトー	FTG	¥5,800
10月21日	ポケ単	SCEI	ETC	¥2,800
10月28日	伝説獣の穴 モンスターコンプリワールドVer.2	アイディアファクトリー	RPG	未定
10月予定	Brightis（ブライティス）	SCEI	A・RPG	¥5,800
11月25日	トゥルーラブストーリー ファンディスク	アスキー	SLG	¥4,800
11月25日	ときめきメモリアル2	コナミ	SLG	¥6,800
秋予定	ポケラー	アトラス	ETC	¥2,800
秋予定	シーバス1-2-3 DESTINY!運命を変える者!	ジャレコ	A・RPG	¥5,800
冬予定	ぽけかの～愛田由美～	データム・ポリスター	SLG	¥3,800
冬予定	ぽけかの～植野史緒～	データム・ポリスター	SLG	¥3,800
冬予定	ぽけかの～宝条院静香～	データム・ポリスター	SLG	¥3,800
1月予定	FISH EYES II	パック・イン・ソフト	SPG	¥5,800
未定	サーキットの狼II モデナの剣	エム・ティー・オー	RCG	未定
未定	ロックマン4 新たなる野望!!	カプコン	ACT	¥2,800
未定	ロックマン5 ブルースの罠!?	カプコン	ACT	¥2,800
未定	ロックマン6 史上最大の戦い!!	カプコン	ACT	¥2,800
未定	Pocketじまん	SCEI	ETC	未定
未定	ラグナキュール・レジェンド	SME	RPG	未定

PICK UP! FISH EYES II

人気釣りゲームの続編もポケステ対応が決定。タイミングよくアタリを合わせ、魚を釣り上げるミニゲームを楽しもう。ポケステで釣り上げた魚は、本編にも登場するから、熱中度もグーンとアップなのだ。

▼本格的な釣りが手軽に楽しめるぞ

▲釣った魚は、本編で放流しよう!!

■パック・イン・ソフト■2000年1月予定■SPG■¥5,800■必要ブロック数未定

どこいつニュース

東京ゲームショウでねこ狩り隊を見つけたら、声をかけてドンドン名刺交換しちゃおう(上の告知参照)。そして5人以上の隊員と名刺交換できたら、データをメモリーカードにコピーして、"『どこいつ』名刺チャレンジ係" まで送ってね。集めた隊員名刺の数に応じて、ステキなグッズをプレゼントするぞ！

KONAMI SPECIAL'99 AUTUMN
恒例!? コナミvs電撃PlayStation

なかよし対戦'99秋

この企画はコナミのきれいなおねーさんと一緒にゲームを楽しむため（本音）などではなく、会社同士の信頼関係の上にゲーム業界の発展を目指す高尚な企画なのである（建て前）。

電撃寄せ集め隊 読者のために結成!!

「なかよきことは美しきかな」と明治の文豪は言いました。本誌のゲーム記事が業界で一番濃いのも、各メーカーさんとのなかがよいおかげ。というわけで今回は編集部が誇るなかよし6人組と、編集部となかのよいコナミのみなさんの親睦をかねて、対戦ゲームで対決、電撃の勝ち数に応じてコナミさんから読者にプレゼントをいただけるという、何とも楽しげな企画。対戦ゲームはあればゲームの秋を楽しく過ごせること間違いなしの右の表の6本。ところで電撃側のメンバーは、当日、徹夜明けで編集部にいた人間をムリヤリ寄せ集めてきたもの（さっきなかよし6人組って言ってなかったか？）。読者プレゼントという重大使命があるのに、そんなんで勝てるのか。心配心配。

ZZZ…

寝る子は育つ

▲対戦は終始なかよく、リラックスムードで進みました。なかには人の会社に来て寝るヤツまででるなごやかさでした

今回の対戦メニュー

第1戦『ポップンミュージック2』
ド演歌バリバリ対決!!

第2戦『Dance Dance Revolution 2nd ReMIX』
ピンクレディー思い出対決!!

第3戦『エキサイティングバス2』
陽だまりなごみ系対決!!

第4戦『ビートマニアAPPEND 4th MIX』
うさぎの手は器用!?対決

第5戦『ビシバシスペシャル2』
この世に神はいないのか対決

最終戦『ギターフリークス』
炎のジャンピングチャンス対決!!

参加者は当日決定!! 電撃寄せ集め隊'99

寄せ集め隊結成秘話!? ある朝、徹夜明けの編集＆ライターに「取材参加者」を募って結成された電撃寄せ集め隊。最初は誰も手を上げなかったが、「取材先」がコナミだとわかったとたん集まったステキな野郎どもだ。

フィット感は満点？うさぎ ゴーダ
編集部ナンバーワンのリズムゲープレイヤー。なぜかうさぎ。趣味はスカートめくり。

冷静沈着稲妻ステッパー KK@
冷静な顔でステップを踏む『DDR』ダンサー。人様の会社で寝るのが趣味。

なぜこの人がココに？ IZUNA
元ＤＰＳ編集者で他部署の人間。強力な助っ人として期待。筋金入りのコナミファン。

外見だけはよかったのに ジルベールしの
外見がいいので入れといたのに、連日の徹夜でボロボロ。それしか取り柄がないのに。

哲学の川を泳ぐ釣り人 もりさあ
風にたなびく弁髪が自慢の編集者。立ち退きを迫られているアパートに居続ける男。

寡言自慢の寄せ集め隊隊長 み～やん
何もしないコナミ担当2号。あまり会社には来ないが、家にもいない不良編集者。

花もはじらう コナミビーマニ隊'α

元ロッカー 炎のギタリスト ママ
将来は「ゲーム業界バー・コナミ」のママ？ 元ロッカーなのでリズムゲーのウデは一流。今回の要注意人物？

押しの強さは日本一 ようこ
この人に掲載を頼まれると断れない編集者は山といるらしい広報の鑑。バー・コナミのチーママ最有力候補。

業界人気ナンバーワンの噂は真実か？ えざりん
『パワプロ』の対戦でパンチ佐藤を容赦なくつぶした熱血広報。噂では業界人には彼女ファンが多いらしい。

右手の傷は対戦企画へのいきごみ？ なかぽん
今回の企画のための特訓で指を負傷するほど、やる気満々。ゲーム業界の鮎川こずえ？（って誰？）

あいかわらずなごんでます もも
「なごみ系」と寄せ集め隊内の人気はナンバーワン。たまに確信をつきすぎる発言をするらしいです。

はたして対戦の行方は？

という超豪華メンバーで対戦をスタートすることになりました。はたして電撃寄せ集め隊は、愛する読者のために、どれだけのプレゼントをゲットできるのでしょうか。予想しながら読むとこのページを通常の1.2倍くらい楽しめるぞ。

▼ポップンミュージック2

ETC ポップンミュージック2

POPな曲調が幅広い人気を誇る「ポップン」の最新作が、早くもPSに登場。リズムに乗ってたたいて、たたいて、たたきまくろう！

9|14
▶コナミ
▶¥4,800
▶MC（1ブロック）PS（5ブロック）特製コントローラ対応

アーケードで人気の『2』がオリジナル要素満載で登場!!

リズムに合わせてボタンを押して、POPな曲を演奏しよう。ゲーセンでも人気の『ポップンミュージック2』が、早くもPSに登場するぞ。さまざまなジャンルの新曲や、新モードの数々を搭載して、さらに楽しく遊べるのだ!!

◀リズムに合わせて楽しく演奏しよう!!

マラソン&サバイバルモードが新登場!!

次々と連続して曲を演奏していく「マラソン」と、ゲージが最大から始まって、いっさい回復しない状態で演奏する「サバイバル」の2つのモードが追加されたぞ。

▶隠し以外の全37曲をプレイしよう。

収録曲は計40曲以上!!

アーケードの曲に加えて、PS版オリジナルの6曲が最初から選択可能。さらに一定の条件を満たすことで、隠し曲が出現するのだ!!

●パーティモードでLet's Play!!

前作の3つの難易度に加えて、みんなでワイワイ楽しめる「パーティ」が登場。プレイ中にさまざまなイベントが発生するので、多人数プレイに最適!!

▲各種イベントで大混乱!? 友だちとみんなで楽しもう!!

「どこでもポップンミュージック」だって遊べるよ!!

ポケステにデータをダウンロードすることで、本編の簡易版『どこでもポップンミュージック』が遊べるぞ。本編でクリアした曲は自動的に登録されるので、全曲制覇を目指してがんばろう!!

◀ポケステに入れておけば、いつでも自由に楽しめるぞ!!

隠し曲の出現条件を大公開!!

PS版『ポップン2』には、オリジナルの隠し曲が7曲追加されている。これにアーケード版の2曲を加えれば、隠し曲は全部でなんと9曲!! その出現条件の一部を紹介するぞ。

●「CUTE」
ビギナーモードをクリアすると、ステージ1に登場。

●「AKIBA」
「マラソンモード」で「ビギナーマラソン」をクリアすると、ステージ1に登場。

●「NEW FOLK」
ゲームモード選択時に、R1&L1ボタン（黄ボタン）でPS版のオリジナルキャラクター（シンディ、ミセス・ウィルソン、オリビア、ハマノフ、シルヴィー、ボウイ、ほか）を選択して、ステージ1で「NEW WAVE」をクリアすれば、ステージ2に登場。

●「SEXY GIRLS」
ステージ1で「URBAN POP」、ステージ2で「EURO QUEEN」か「DISCO QUEEN」を選ぶと、ステージ3に登場。

●「LOUNGE」
ステージ1で「NEO ACO」をgreat数が全体の80%以上でクリアし、さらにステージ2でどの曲でもいいからgreat数が全体の85%以上でクリアするとステージ3に出現。

●「Jーリズム&ブルース」
ステージ1かステージ2で、great、good、badの判定数の1桁目が、5,5,5か、7,7,7か、3,3,3のときに、ステージ3に登場。

これ以外の3曲、「J-GARAGE POP」、「LIVE」、「AVANTGARD」の出現条件はまだ不明。いろいろ試して、ぜひ自分で発見してみよう!!

キミは全部で何曲集められるかな？

やっぱり専用コントローラーがおすすめ!!

前作から引き続き、コナミの「ポップンコントローラ」(¥4,990・税別)に対応しているぞ。通常のコントローラでも十分プレイは可能だが、やっぱりこれで遊ぶと演奏のノリが違うのだ。この機会にぜひ手に入れておこう!!

▲アーケードと同じ感覚でプレイ可能。ぜひ1度試してみよう。

第1戦 『ポップン2』ド演歌バリバリ対決!!

えざりんVSみ〜やん

ルール
対戦曲目は「エンカ」。お互いに1回ずつプレイして、どちらが高得点を取れるかの一発勝負。

練習では圧勝だったのに…えざりん本番の緊張(!?)に散る

えざりん	50,246
み〜やん	60,952

勝利者コメント

「いくら普段うまくても、結局は本番に強い人間が勝つんですよね」って、失礼発言連発で絶対、天国には行けないぞ。お前!!

み〜やんWIN!!

電撃寄せ集め隊の戦勝!!

ETC

Dance Dance Revolution 2nd ReMIX

アーケードで一大ブームを巻き起こしている「DDR」の最新ナンバーを収録した、待望の続編がPSに登場する。気になる隠し曲&隠しモードの情報を完全紹介!!

発売中
▶コナミ
▶¥5,800
▶MC（1ブロック）専用コントローラ対応

超人気ダンスゲームの秘密を大公開!!

画面に出てくる矢印どおりに、曲に合わせてステップを踏んでいく、大人気ダンスシミュレーションの最新作がPSに登場。シンプルなゲーム内容はそのままに、新要素を加えてさらに進化した、最新バージョンを体験してみよう!!

▲音楽に合わせて4つの矢印（⬅⬇⬆➡）どおりに入力していくだけの簡単なルール。

エディットモードでアーケードと完全リンク!!

▶アーケードとのリンクがウリ。

PS版『2nd ReMIX』の最大の特徴は、メモリーカードを使ったアーケード版とのリンク機能。「エディットモード」で作成したオリジナルステップを記録して、アーケードの『〜LINK VERSION』に差し込めば、自分だけのダンスを披露することができるのだ。

隠し曲の出現条件を大公開!!

『2nd』には、一定の条件を満たすことで出現する隠し曲が存在する。ここでは10曲の隠し曲の出現条件を紹介するぞ

モード	曲名	出現条件
ノーマルモード	●PUT YOUR FAITH IN ME (Jazzy Groove)	スコアが1000万点を超えると「PUT YOUR FAITH IN ME」の代わりに出現
ノーマルモード	●TRIP MACHINE	直前のステージをランクSでクリアすると、最終ステージで出現
ノーマルモード	●ST-TRIP MACHINE	直前のステージをランクSSでクリアすると、最終ステージで出現
ノーマルモード	●TRIPMACHINE ～luv mix～	今のところ出現条件は不明
ハードモード	●BRILLIANT 2U (Orchestra Groove)	ランクSSを取ると、「BRILLIANT 2U」の代わりに出現。
ハードモード	●MAKE IT BETTER (So REAL Mix)	Sランク以上を取ると、「MAKE IT BITTER」の代わりに出現。ただし「BRILLIANT 2U(Orchestra Groove)が出現していないことが条件
ハードモード	●PARANOIA MAX (DIRTY MIX)本物	最終ステージでランキング評価対象内（※）、かつ3000万点以上で出現
ハードモード	●PARANOIA	最終ステージでランキング評価対象内（※）、かつ3000万点未満で出現
ハードモード	●PARANOIA KCET (clean mix)	最終ステージでランキング評価対象外（※）のとき出現。
その他	●PARANOIA MAX (Dirty Mix)偽もの	ルーレット曲のランダム選択でのみ出現。

※①エディットモードで作成したオリジナルステップでプレイ、[illegible]ルでプレイ、③途中でレベルを変更、のうちどれか一つでも該当した場合は、「ランキング評価対象外」となる

『2nd』の見所を徹底チェック!!

check 1 多彩な隠しモード

曲選択画面でセレクトボタンを押してコマンドを入力すると、以下の隠しモードがプレイできるぞ。

◀新鮮な感覚でプレイ可能。

モード	コマンド	効果
MIRROR	⬆➡⬆➡⬅⬆➡⬅	矢印が上下左右対称に。足譜を記憶して後ろ向きで踊ってみよう
LEFT	⬅⬅⬅⬅⬅⬅⬅⬅	矢印が左に90°回転した状態で出てくる
RIGHT	➡➡➡➡➡➡➡➡	矢印が右に90°回転した状態で出てくる
HIDDEN	⬆⬇⬆⬇⬆⬇⬆⬇	矢印が途中で消える。数歩先のステップまで覚える必要があるぞ
LITTLE	⬅⬇➡⬇⬅⬇➡⬇⬆	間隔の短い矢印が消えて、難易度が低くなる
SHUFFLE	⬆⬇⬅➡⬆⬇⬅➡	矢印がランダムで出てくる。最初と同じなのはタイミングのみ

check 2 ステップバトルに挑め!!

『2nd』で新たに採用されたのが、自分で作ったステップで対戦できる「ステップバトル」。プレイしながら、好きな方向の矢印を自分で指定できるので、曲に合わせてタイミングよく入力していこう。入力→確認（自分でプレイ）→対戦（相手がプレイ）を繰り返して、得点を競うのだ。即興で挑戦することになるので、反射神経が決め手だぞ!!

◀簡単なルールで熱い対戦が楽しめる。自分のステップで失敗することも…!?

check 3 『3rd』の曲を一部収録!!

アーケード版最新作『3rd MIX』に収録される予定の「IN THE NAVY'99」と「THE RACE」がボーナストラックとして楽しめるぞ。一足先に『3rd』を体験しよう!!

▶ボーナスモードで遊べる。

専用コントローラも発売中!!

「DDR専用コントローラ」(¥5,800)もコナミから好評発売中。ダンス命のゲームなので、できればこちらでプレイすることをおすすめするぞ。

▶アーケードのプレイ感覚を完全再現。

第2戦 『DDR 2nd ReMIX』ピンクレディー思い出対決!!

ようこvsKK@

ルール
『3rd』にも登場する「IN THE NAVY'99」を使った一発勝負。今回から練習アリ、ささやき戦法は禁止。

ようこのささやき攻撃に冷静KK@我関せず

「電撃さんが連勝しちゃうと、つまんないなぁ」と、いきなり逆ささやき作戦に出るようこ。ハッキリ言って、普通なら「僕、負けますぅ」と絶叫したくなるような微笑み。実際そこにいる誰もが「この勝負、負けたな」と思った。しかし、[illegible] ようにステップを踏む。ようこも負けずにステップを踏むが、コンボの数でかな[illegible]

「ピンクレデイー〜」は対戦曲を昔、ピンクレディーが歌っていたことを誰も知らなかったので、ページ担当がさびしがってつけました。

▶[illegible]

ようこ	1,297,400
KK@	13,470,800

勝利者コメント

「勝負はコンボ数の差だけでしたね。僕もあと矢印5個ミスが早ければわかりませんでした」とさすがクールって、ニヤけてますが…。

KK@win

好調寄せ集め隊2勝!!

エキサイティングバス2

SPG

9 30
▶コナミ
▶¥4,800
▶MC（1ブロック）つりコン対応

コナミが満を持して放つスポーツフィッシングゲームの王道「エキバス2」。今回は魅力あふれる各種モードを大公開するぞ。

つりコン対応でリアルなスポーツフィッシングを再現!!

日本の琵琶湖や河口湖、さらに世界の有名な湖をモチーフとした湖を舞台に、心ゆくまでバスフィッシング。PS版だけのオリジナルモードでは、夢のモンスターフィッシュとバトルを楽しむことができるぞ。

▲それぞれの国の自然の特徴を生かした美しい釣り場を再現。

▼VSモードでは、2人同時のフィッシングバトルが楽しめるぞ。

楽しいモードが盛りだくさん!!

初心者が簡単に釣りに親しめるようになるモードや、好きな湖でじっくり釣りを楽しめるモードなど、計5つのモードが楽しめる。VSの2人同時対戦は要注目だ。

▶「VSモード」はとにかく燃えるぞ。

ビギナーモード
◀初心者向けのモード。釣り方を教えてくれる。

トレーニングモード
◀好きな湖で好きなだけバス釣りができる。

トーナメントモード
▶3つの湖を転戦するトーナメントに出場。

VSモード
▶2人対戦用のモード。魚の合計重量で勝負。

8つのルアーを駆使して魚をGETしよう!!

ゲーム中には、バスが好むたくさんのルアーが登場する。ルアーは、天候や気温、釣り場に合わせて使用すれば、効率的にバスを釣れるようになるぞ。

▶ルアーの特徴をつかんで、大物を釣ろう。

▲水面で暴れて魚の注意をひく。
▲冬場の天然湖では効果絶大。
▲ミミズをイメージしたルアー。
▲芋虫をイメージしたルアー。

▲小魚をイメージしたルアー。
▲バス釣りではもはや定番。
▲振動でバスの注意を引く。
▲激しく水中に潜行していく。

チェック!! 世界の怪魚が相手!「ワールドモンスターツアー」

このゲームの最大の目玉なのが、PS版オリジナルの「ワールドモンスターツアー」。このモードでは、近未来の架空の釣り場を舞台に新種のモンスターフィッシュを釣り上げることができるのだ。各地に生息するモンスターフィッシュを釣りまくろう。

USAステージ
◀水没した自由の女神が印象的なステージ。パトリオットバスやステルスレイが多く生息する。

日本ステージ
▶夕日に輝く風景が印象的。五重の塔や金閣寺（?）などにも見ることができる。

こんな魚たちがいっぱい!!

このモードには、モンスター級の巨大魚が出現する。また古代魚で有名なシーラカンスなどともファイトできるのだ。

●パトリオットバス
▲アメリカの猛魚。引きの強さは◎。

●ステルスレイ
▲兵器に似た姿をしたエイの新種。

●シーラカンス
▲生きた化石と呼ばれる古代魚。

●ファラオパーチ
▲エジプトの巨大怪魚。体は金色。

●櫻華
▲日本の妖魚。はなやかな姿だ。

第3戦 『エキバス2』陽だまりなごみ系対決!!

ももvsもりさあ

ルール
世界の怪魚を釣るワールドモンスターツアーモードのアメリカで制限時間に釣れた魚の総重量。

釣りは知識と経験だ もりさあ世界を釣る!!

[illegible]そこは釣り人、もりさあ、自分のロッド[illegible]

もも	2,215g	3匹
もりさあ	3,412g	2匹

勝利者コメント

「釣りは知識と経験。このソフトはリアル。僕が言うから確かです」と、TVショッピングみたいな勝利宣言。でもやっぱり、ももはなごんでます。

もりさあWin

電撃寄せ集め隊3連勝!!

発売中	▶コナミ
	▶¥2,800
▶DS（AC非対応）専用コントローラ対応	

元祖リズムゲーのアペンド第4弾

『ビーマニ』シリーズの最新作『4thMIX』が早くも移植されたぞ。今回は今までのクラブ系『ビーマニ』とはひと味違って、ポップでカラフルな雰囲気。楽曲にも、アース・ウインド・アンド・ファイアのラリー・ダンやMONDAY満ちるなど、クラブシーンの最先端にいるアーティストたちが参加しているぞ。またアーケード版に収録されていた『GOTTA MIX』や『DDR』からの移植曲も入っており、まさに完全移植といえる内容なのだ。

すべてが新しい!

▼曲のジャンルはさまざま。セレクトボタンで音にエフェクトをかけられる。

▲HIP-HOPの新鋭、DJ WATARAIの楽曲も収録。ミスるとアメコミの絵が。

▲色使いが明るくポップな曲が多い。でも難易度は高いのだ。

「3rd MIX」と「GOTTA MIX」でボーナスエディットが遊べる!

さらに今回は『ビーマニ』ファンへのオマケとして、『4thMIX』にはない楽曲で遊べるボーナスエディットモードが収録されているぞ。出現方法は、まず『ビートマニア』から『3rdMIX』か『GOTTA MIX』にディスクチェンジする。そしてさらにディスクチェンジして『4thMIX』を入れよう。これで過去の楽曲の英語版や別バージョンを9曲収録したボーナスエディットが遊べるぞ。

▲なつかしの「Believe again」の英語バージョンが入っているのだ。

▼ハードテクノのアナザーバージョンは星6つ！ クリアできれば名人級？

ルール	ハードの「Keep on Movin'」で一発勝負。点が高い方が勝ち。

なんかこのうさぎ気持ち悪い

ママ	79,540
ユータ	84,460

なんと奇せ集め隊4連勝!!

発売中	▶コナミ
	▶¥4,800
▶AC（DS対応）2P〜8P対戦可	

さらに対戦が楽しくなる隠し要素大公開!!

アーケードで人気の『ハイパービシバシチャンプ』と『ガチャガチャチャンプ』が1本になった、かなりおトクなミニゲーム集『ビシバシスペシャル2』。今回は、「ダンスイェーイ！」「ギタージャーン！」「つかんでポイ！」の3タイトルがさらにおもしろくなるウラワザを大公開。ぜひ試してみよう。これは燃えるぞ。

ダンスイェーイ！

画面下から現われる矢印をタイミングよく押して、ダンスを踊る『DDR』によく似たミニゲーム。右のコマンドを入力すれば、隠しモードが出現するぞ。

▶クールなダンスを決めまくろう。

コマンド	モード
↑、↑、↓、↓、←、→、←、→	●MAXモード [illegible]
↑、↑、↓、↓、↑、↑、↓、↓	●ANOTHERモード 流れてくる矢印の配置が通常とは違うモード。難易度もアップしているぞ
←、→、←、→、↓、↓、↑、↑	●MANIACモード 最高の難易度を誇るモード。矢印の数が多い上に、スピードもとても速いぞ

つかんでポイ！

画面上から次々と落ちてくるピンを、タイミングよく2つのボタンを押してキャッチするミニゲーム。集中力と反射神経をフルに生してピンを拾いまくろう。

▶ルール自体は単純明快。

コマンド	モード
↑、↑、↓、↓、←、→、←、→	●MAXモード [illegible] マンドを2回入れると、さらに激ムズに
↑、↑、↓、↓、↑、↑、↓、↑	●ANOTHERモード MAXモードがさらに難しくなったモード。ピンの落ちてくるタイミングも違う
←、→、←、→、↓、↓、↑、↑	●MANIACモード ピンの数も落ちてくるスピードも最高なモード。集中力と反射神経が試されるぞ

ギタージャーン！

『ギターフリークス』にそっくりなミニゲーム。タイミングよくボタンを押して、最高のギターミュージックを奏でよう。このゲームに必要なのは、正確なボタンさばきとずば抜けた反射神経だぞ。

▶モップとテニスラケットで、なぜ音がなるのかな？

コマンド	モード
[illegible]	●[illegible]モード [illegible]
↑、↑、↓、↓、↑、↑、↓、↓	●ANOTHERモード ゲージの流れてくる配置が変わったモード。違った雰囲気でプレイできるぞ
[illegible]	●SPEEDモード [illegible]
←、→、←、→、↓、↓、↑、↑	●HIDENモード ゲージが途中で見えなくなるモード。ゲージの配置を覚えておかないとダメだぞ

ルール	2人対戦の5回戦で勝ち数の多い方が勝ち。ゲーム選択はランダム。

実社会での努力は必ずしも実らない

なかぼん	1勝
ジルベールしの	4勝

すごい奇せ集め隊5連勝!!

※『ビートマニアAPPEND 4thMIX』で遊ぶには昨年発売された『ビートマニア』が必要です。

ルール
「Happy Man」の点数対決。対戦企画を盛り上げるため、この対戦のみ5勝ぶんとする特別ルールを採用。

熱気あふれる最終決戦!!

ママ	4,335,900
IZUNA	4,932,500

そして 電撃寄せ集め隊'99完全勝利!!

と、左の結果のとおりママの猛追をIZUNAが振り切り、寄せ集め隊が完全勝利。見事、読者のみなさまに以下の豪華プレゼントをゲットしました。すべての対戦のあとには、とても「なかよし」な大人同士とは思えないほど、必死で勝負に熱中した。お互いに暖かい拍手を贈りました。みなさん、ゲームが好きなんですね。ということで、コナミのみなさまのうるわしい写真が載るはずだった特別スペースには、寄せ集め隊の見苦しい写真が載りました。読者のみなさん、ゴメン。

▶満面の笑みのIZUNA。この表情ができてこそ一人前の編集者です

▲これが勝利した寄せ集め隊の(見苦しい)勇姿。コナミのみなさんの写真がほしい人は再戦のリクエストをするように。

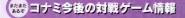
勝者の弁
(勝利)ま、コレくらいできなきゃ、ゲーム雑誌は作れません。でも、この日のために合宿までして特訓してきたかいがありました……って、今朝チームができたばかりって知ってるの? いやぁ、ウソはいかんですよ、ねぇ?

み～やん

ようこ

敗者の弁
今回は負けました。くやしいけど、毎日ゲームばかりやっているゲーム誌のみなさんにはかないませんね。でも、対戦がこんなに盛り上がったのは、コナミのゲームが楽しい証拠です。今後も楽しいコナミのゲームをよろしくお願いします

勝利記念大プレゼント
①ポップンコントローラ　3名
②DDR専用コントローラ　3名
③『エキサイティングバス2』ソフト3名
④ビートマニア専用コントローラ
⑤ギターフリークス専用コントローラ3名
※専用コントローラはコナミのみなさまのサイン入りです。

応募のきまり
ハガキに今回の企画の感想、住所、氏名、欲しい賞品の番号を書いて送ってください。しめ切りは10月8日　当選者の発表は発送をもって替えさせていただきます。この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。
〒101-8305　株式会社 メディアワークス DPS編集部
コナミなかよし対戦プレゼント係

12/16	▶コナミ
	▶¥5,800
▶MC(2ブロック) DS(AC対応)	

TVでおなじみ! 自分の限界に挑もう!!

TBSの人気スポーツ番組「筋肉番付」がPSに登場だ。ポリゴン化されたスポーツ選手やタレントを使って、8種類の競技に最大8人でワイワイ対戦できるのだ。古舘伊知郎氏の実況も熱い!

▶セットされた的球をワンショットで決めるのだ。
◀マウンドから9つの的を射抜け! 2枚抜きもあるぞ。

▲10～30段の超ハイレベルな跳び箱に挑戦だ。

▶巨大だるま落としをハンマーで打ち抜こう。
◀PK方式でゴールにシュート! ボードは9枚だ。

競技はこの8種類
- ストラックアウト
- キックターゲット
- モンスターボックス
- ショットガンタッチ
- ザ・タッグ・オブ・ウォー
- ハスラー
- だるま
- ブレインパニック

こぼれ話
『Goo! Goo! SOUNDY』は対戦には向きません!!
実は今回の企画には『サウンディ』も入るはずだった。だが『サウンディ』はかわいいキャラがダンスを覚えてくれるが、対戦用ではない。また明確な勝敗の基準もつけられないので、やめました。

◀内容を知りたい人はレビューを見てね。
▶自分で育てれば超かわいいのだ。

対戦用ではないけど、『サウンディ』もかわいいのでよろしくね。
もも

キャラクターデザイン：うるし原智志

感動のノンストップシナリオ

戦いは仲間と協力バトル
（RMC戦闘システム）

戦士の休息、
仲間との親睦を深めよう

'99年秋 東京ゲームショー出展！ 9/18,19 幕張メッセ

アトラスブースでグローランサーを体験！

- 1万名様に「うるし原智志デザイン特製うちわ」をプレゼント（18・19日）
- グローランサー出演声優によるトークライブ（18・19日）
  （当日のプログラムはアトラスブースでご確認ください）
- タッチ&トライコーナーでゲームを体験

※物販コーナーではグローランサーの最新グッズをたくさんご用意しております。是非、お立ち寄りください。

ATLUS
株式会社アトラス

アトラス・ユーザーサポート 03-5261-2356 月～金曜日 10:00～12:00 13:00～17:00（祝祭日を除く）
アトラス・FAXステーション ファンキーネット 03-3258-0753（ボックスナンバー7777）ファクシミリから電話をかけ、音声ガイダンスにしたがってください。
http://www.atlus.co.jp/

ドラマチックが止まらない！

王都を舞台に繰り広げられる壮大な物語。
途切れず発生するスリリングなドラマの数々。
それぞれが数奇な運命を背負った仲間たちとあなたの旅立ちの時が近づく！

GROWLANSER

グローランサー

The time may put us apart,I know that I will find you with faith,
I don't believe in destiny but I knew you were the one when our eyes met...,
Defied your Fate.

99年11月発売予定　予定価格:¥6,800（税別）◆プレイステーション専用ソフト ◆RPG（1人用）◆メモリーカード対応（2ブロック）

PlayStation

マイガーデン

貴方だけのお庭をつくりませんか

好評発売中
価格 ￥5800(税抜)

「マイガーデン」は自分のお庭をガーデニングして、
街の人とハートフルな交流を楽しむ、
ガーデンライフシミュレーションゲーム。
荒れ地を整え、種を植えて、
草花に囲まれた素敵なお庭をつくりましょう。

あの名作が早くもベストプライス2500円で新登場

定番にして第1位のシューティング。ザ・プレイステーション
98年7月31号にて、ユーザーランキング堂々1位を獲得！

好評発売中 価格 ￥2500(税抜)

その独自性で話題をさらった新機軸RPGの決定版。電撃プレイステーション、
ソフトレビューでオススメの85・80高得点を獲得！

好評発売中 価格 ￥2500(税抜)

フツーじゃないこの面白さ！新機軸RPGの決定版。その第2弾！
ザ・プレイステーション ユーザーランキングで総合8位にランクイン！

好評発売中 価格 ￥2500(税抜)

株式会社テクノソフト
〒859-3216 長崎県佐世保市勝海町165-1
TEL 0956-39-5555 URL http://ts.to/

グランプリは『FFⅧ』に決定！

第4回ジャパン・ゲーム・オブ・ザ・イヤー

▲受賞式の風景。多くの報道陣が見守るなかで、次々と受賞作品が発表されたぞ。

◀グランプリ部門をはじめ、各賞を総ナメにした『FFⅧ』。

投票者を対象とした、豪華プレゼントの当選者も発表されたぞ。「i－Mac」ほか、各賞品の当選者の名前を欄外に記載したので、さっそくチェックしよう!!

98年度の人気No.1タイトルがついに決定

'98年4月1日～'99年3月31日の1年間に発売された、コンシューマソフトを対象に、ユーザーの直接投票でグランプリを決める「第4回ジャパン・ゲーム・オブ・ザ・イヤー」の結果が発表されたぞ。受賞作品は以下の通り。グランプリの『FFⅧ』をはじめ、どれも納得の作品ばかりだ!!

受賞作品一覧

部門	賞	タイトル	メーカー	機種
グランプリ部門	グランプリ	FINAL FANTASY Ⅷ	スクウェア	PS
	準グランプリ	ゼルダの伝説 時のオカリナ	任天堂	N64
	優秀賞	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	PS
		サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～	セガ・エンタープライゼス	SS
フレッシュ部門	フレッシュ賞	ピカチュウげんきでちゅう	任天堂	N64
		XI[sái]	SCEI	PS
ビジュアル部門	ビジュアル賞	FINAL FANTASY Ⅷ	スクウェア	PS
		ゼルダの伝説 時のオカリナ	任天堂	N64
サウンド部門	サウンド賞	FINAL FANTASY Ⅷ	スクウェア	PS
		beatmania	コナミ	PS

『FFⅧ』一色のアクセサリー集が登場！

▲感動の名シーンをパソコンで！ほかにもさまざまな画像を収録。

▶カードバトルは通信対戦が可能！

Windows専用のデスクトップアクセサリー集「FINAL FANTASY Ⅷ Desktop Accessories」が、デジキューブと契約している全国のコンビニで、9月22日に発売されるぞ。このソフトは「Windows98/95」を搭載したパソコンで、『FFⅧ』の壁紙やスクリーンセーバーなどが使えるアクセサリー集。さまざまなイラストや、ゲーム中のCGを使って、キミのパソコンを『FFⅧ』一色に染めることが可能なのだ。さらに本編で好評だったカードゲームや、『FFⅧ』のイラスト入りメールが送れるメールソフトも収録。コンビニ専用の商品なので、さっそくコンビニで予約しよう!!

FINAL FANTASY Ⅷ Desktop Accessories
▶9月22日 ▶¥4,980（税別） ▶デジキューブ（コンビニ専用）
※Windows98/95、Pentium100MHz以上／メモリ16MB以上／空きHD75MB以上

EVENT イベント

『パネキット』で夏休みの工作を!!

「夏休み創作遊び教室」レポート

▲夏休みの締めくくりに体育館でゲーム。のんびりムードのイベントだったのだ。

◀ゲームの世界に、まったく新しい遊び方を生みだした同ソフト。

ゲームで想像力を伸ばしちゃうイベントだ!!

PSの画面上で、正方形のパネルを組み合わせてさまざまなモデルを作成する、新感覚の工作ゲーム、『パネキット』(SCEI)。このソフトを題材にした創作遊び教室が、8月28日に東京都江戸川区の松本小学校体育館で開催された。主催したのは、「東京都子ども会連合会」と「江戸川少年団体連合会」という、ちょっぴりお堅い教育団体。というのも、このソフトが全国および東京都子ども会連合会より、子どもの創造力を育む知育ソフトとして認められたからなのだ。当日は地域の小学生を中心に、工作好きな子どもたちが大集合。用意されたモデルを動かしたり、自分好みに改造したりと、それぞれに『パネキット』の世界を楽しんでいた。親子がいっしょになって遊べる、このソフトをきっかけに、TVゲームが学校の教材として採用される日も近いかもしれない!?

TOPIC トピック

彼女たちにはTGSで会えます♥

「BOYS BE…2nd」キャンペーンガール編集部訪問

▲4人の制服美少女たちが編集部を訪問。ミーハーな編集者たちに囲まれて、終始笑顔で『…2nd』の魅力をアピール!!

美少女たちが編集部に!!

制服姿の美少女たちが、編集部を襲撃!? じつは彼女たちは、講談社から9月22日に発売される恋愛SLG『BOYS BE… 2nd Season』のキャンペーンガールたち。ソフトの宣伝を兼ねて、編集部に遊びにやってきたのだ。そんな彼女たちが、9月18日と19日に千葉・幕張メッセで開催される、「東京ゲームショウ'99秋」にやってくるぞ!!

イベントではさらに美少女が♡

「TGS'99秋」の講談社ブース（2ホール－南）で開催されるイベントには、「日テレジェニック'99」で人気の中島礼香ちゃんを加えた、5人のキャンペーンガールたちが生出演!! ソフトの試遊台も置かれるので、ファンは要チェックだ。

JGY投票読者プレゼント発表

●各賞品の当選者は以下の通り……■i－Mac：千葉県　白樫　司／神奈川県　小平　努　■SHARP　コミュニケーションパル：徳島県　坂本　美佳／兵庫県　湯田　ともみ／岐阜県　平原　奈美（ほか7名）　■SONY　MDウォークマン：愛知県　近藤　知也／東京都　鈴木　高大／愛媛県　岩木　宏文（ほか7名）　■CASIOプチコレ：福井県　橋本　尚／佐賀県　田中　和幸／奈良県　槻木　陽平　大阪府　今西　由雅（ほか16名）　■おもちゃ券（2万円分）：京都府　井上　剛／→

EVENT イベント

優雅な「バイオ」を満喫！

BIO HAZARD ORCHESTRA CONCERT 1999

「3」のオマケモードの存在も発覚

去る8月25日、都内で『「バイオハザード」オーケストラコンサート1999』が開催された。パイプオルガンなどで表現された、美しい『バイオ』の旋律に、来場したすべてのファンが酔いしれたぞ。また、途中、行われたトークでは、プロデューサーの三上真司氏の口から、いよいよ発売となる『バイオハザード 3 ラスト エスケープ』に収録されることになった、ハマリ度満点の「オマケモード」（タイムアタックモード）の存在も発表されたぞ！

▶「サブキャラでミッションに挑むモードです」と三上氏。

▲新日本フィルハーモニー交響楽団による演奏。大迫力！

GOODS 新製品

『ときめき』グッズ発売間近！

「ときめきメモリアル カードゲーム」ほか

2つの『ときめき』ゲームが新たに登場!!

待望の続編、『2』の発売日も決定し、ますます人気が高まる『ときめきメモリアル』。その魅力を完全に再現した、2つのゲームが登場するぞ。キミはどちらからプレイしてみる？

▲▶自分なりの「デッキ」を組んで、対戦を有利に展開していこう!!

ときめきメモリアルカードゲーム

『ときめき』の魅力とカードのおもしろさが合体した対戦型カードゲーム。爆弾を爆発させないように「♡」を集め、ヒロインへの告白を成功させよう。キャラクターカードや告白カードなど、カードは全200種類。ライバルとの駆け引きなど奥深い戦略が楽しめるぞ。

ビーマニポケット ときめきメモリアル

好評のビーマニポケットシリーズに、『ときめき』バージョンが登場したぞ。「ときめき」、「二人の時」、「♡のスタートライン～with you～」ほか、全6曲を収録。3段階の音量調節機能に加えて付属品のイヤホンも使えるので、周囲を気にせずにプレイできるのだ。発売に先がけて「TGS'99秋」で先行販売が行われる予定。

ときめきメモリアル カードゲーム
▶9月23日 ▶スターターパック ¥1,500（税別） 拡張パック ¥300（税別） ▶コナミ

ビーマニポケット ときめきメモリアル
▶10月28日 ▶¥2,980（税別） ▶コナミ

EVENT イベント

アミューズメントマシンが集結！

第37回アミューズメントマシンショー

▲最新作を目当てに、多くのファンで賑わうのだ（写真は第36回のもの）。

最新作を一足先にプレイしよう!!

アーケードゲームやアミューズメントマシンの総合展示会「第37回アミューズメントマシンショー」が、9月11日・12日（9:00～17:00）に東京ビッグサイトで開催されるぞ。最新ゲームの公開・展示に加えて、関連グッズの販売などを実施。さらに「チャリティーオークション」や「チャレンジクイズ」など、さまざまなイベントが行われる予定なのだ。

AMショーへはこうして行こう！

東京ビッグサイトへは、「ゆりかもめ」東京国際展示場正門前駅より徒歩1分、もしくは「臨海副都心線」の国際展示場駅より徒歩5分。東京駅からバスの利用も可能だ。入場料金は大人（高校生以上）¥1,500、女性・小中学生¥1,000（ともに税込）。

BOOK 本

ウイポー族のキミに贈る!!

ウイニングポスト4 ハイパーガイドブック ―9月16日―

▲発売元であるコーエーが自ら製作した、究極の1冊だぞ!!

『ウイポ4』のすべてがわかる一冊!!

人気競馬SLGの最新作『ウイニングポスト4』（コーエー）の攻略本が、同社より発売されるぞ。基本的なゲームの進め方から、新登場の配合理論の解説、400以上に増えた海外レースの攻略まで、この1冊でプレイヤーを完全にサポート。さらに初期登場種牡馬・繁殖牝馬・騎手・レースローテーション・番組表など、攻略に欠かせないデータも、完全収録されているのだ。

ウイニングポスト4 ハイパーガイドブック
▶9月16日 ▶¥1,500（税別） ▶コーエー

TOPIC トピック

ウィンキーのことを知りたいなら！

ウィンキーソフトHP情報

▲その内容は、日々更新されているのだ!!

HPで新作情報をいち早くチェック!!

『スーパーロボット大戦』シリーズの開発元として知られるウィンキーソフトが、ホームページを開設したぞ。期待の新作『聖霊機ライブレード』の最新情報をはじめ、ウィンキーソフトの歴史が一目でわかる会社案内など、ファンにはたまらない情報が満載。スタッフの日記なども公開されているので、ぜひ1度チェックしてみよう。

http://www.winky.co.jp/

RELEASE 発表会

SNKが"侍"の新作を発表！

SNK+SACNOTH新作ソフト発表会

◀舞台には菊田監督（写真中央）も登場。「クーデルカ」の魅力を語った。

▶新作紹介の合間には、ミニライブも。このライブはCD化の予定。

最新映像の公開で会場は大興奮!!

SNKの新作ソフトを紹介するイベント「SNK & SACNOTH新作ソフト発表会 in Zepp Tokyo」が、臨海副都心のパレットタウン内にある「Zepp Tokyo」で開催されたぞ。今回の目玉はSNKがサクノスと組んで製作した、期待のドラマチックRPG『クーデルカ』。紹介された映像のあまりの美しさに、来場者の視線は釘付けに。また、装いも新たに登場した剣劇ACTの最新作『剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章』の映像も初公開されて、会場は大いに盛り上がったのだ。

はみ出し 電撃情報ステーション

●待望の『スパロボ』シリーズ最新作が登場!!……臨海副都心のパレットタウン内にある「Zepp Tokyo」で、バンプレストのファン感謝イベント「スーパーロボット大戦大感謝祭！ 激闘！ 真夏のスパロボ伝説」が開催されたぞ。○×形式のクイズ大会や、水木一郎氏や影山ヒロノブ氏、MIOさんのライブなどで、会場は大盛況。また本誌でも紹介した、人気SLGの最新作『スーパーロボット大戦α』の制作発表会も行われて、ファンには嬉しい1日だったのだ。

●任天堂とコナミが新ゲーム機の発売に向けて新会社を設立……任天堂は、携帯電話やPHSでインターネットに接続することができる次世代の携帯ゲーム機、「ゲームボーイアドバンス」を来年8月に発売すると発表。また、任天堂とコナミが提携して、「ゲームボーイアドバンス」向けのソフトを開発する、新しい会社を設立することも明らかになった。この会社は「ゲームボーイカラー」や、N64の後継機「ドルフィン（仮称）」向けのソフトの開発も行う予定とのことだ。

（前のページより）京都府 渡邉 佳宏／東京都 谷内 伸輔／神奈川県 斎藤 賢司／岡山県 小泉 裕志（ほか15名） ■テレホンカード：北海道 土屋 雅之／秋田県 森田 昭／福島県 長谷川 雅代／茨城県 安 妙子／栃木県 高木 雅之／群馬県 高木 清志／埼玉県 継田 朋子／東京都 池田 郁実（ほか992名）※以上敬称略

どこでもいっしょ

ポケステにデータをダウンロードすることで、ポケピたちとの会話が楽しめるコミュニケーションソフト。かわいいポケピの姿は必見だぞ。

▲ポケピに言葉を教えると、その言葉を使って話しかけてくる。いろいろ教えてみよう。

▶どんどんポケピに話しかけて、コミュニケーションを楽しもう。

◀通信機能を使った名刺交換などの可能だぞ。

秋の夜長も…『どこでもいっしょ』♥

今回は人気急上昇中のポケステ専用お話しソフト、『どこでもいっしょ』のぬいぐるみとストラップを紹介していくぞ。ゲームに登場するかわいい５人の「ポケットピープル(ポケピ)」たちを、驚きのクオリティで完全再現。ファンじゃなくても欲しくなる、その完成度の高さを徹底チェック!!

ほかにも色々発売するって!?

今回紹介しているモノ以外にも、ピンバッジやぬいぐるみキーチェーン、リングストラップなどが、９月中旬から下旬にかけて続々と発売される予定。さらにＴシャツ（写真下）の販売も開始したぞ！　このシャツはSCEIのHPでのみ販売するので、欲しい人は要チェック!!

ポケピぬいぐるみ
▶発売中
▶ツクダオリジナル
▶¥1,800(M)･¥800(S)(税別)

携帯ストラップ
▶発売中 ▶リーメント
▶¥680(税別)

通販のみ!!

はじめての出会い。ぬいぐるみ＆ストラップを…じっくり公開♥するね♥

トロ(ねこ)
思わず抱きしめたくなるトロぬいぐるみ。ファンなら即ゲット!!

ジュン(うさぎ)
耳のラインに特に注目。かわいい口元から、今にもしゃべり始めそうだぞ…!?

スズキ(ロボ)
腕のポーズを自由に変えられるところがポイント♡

ピエール(いぬ)
輪郭が文句なしに〝ピエール〟しているこの一品。ファンのハートを直撃だ!!

リッキー(かえる)
立体化されて魅力が３割増(？)のリッキー。旅のお供にオススメなのだ。

すべてのヌイグルミは2サイズ!

ぬいぐるみはM(24～38センチ)とS(14～25センチ)の２種類。どちらも文句なしの完成度だ。Mサイズはおなかを押すと「キュッ!!」とかわいい音が鳴るぞ。肌触りも◎!!

▶５×２サイズの、全部で10種類。大きさを比較してみよう。

"トロといっしょ"のストラップも見逃すな！

ストラップは１種類
マスコット部分が取り外し可能な、トロ(ねこ)のストラップ。携帯電話やポケステに付けて持ち歩こう!!

How to buy?

今回紹介したグッズはここで買える！オススメのショップを紹介！

『どこいつ』グッズを数多く取り扱っている、全国の主な店舗を紹介するぞ。欲しい商品がなかなか見つからないときには、ぜひ１度足を運んでみよう。商品のお問い合わせは下記（インフォメーションセンター）まで。なお、SCEIの公式ＨＰ[http://www.scei.co.jp]にも情報が満載だ!!

- ツクダオリジナル …………TEL:03-3871-3181
- リーメント ……………………TEL:03-5833-7553
- SCEI（インフォメーションセンター）……………………………TEL:03-3475-7444

入手しやすい全国のショップはここ♥

- 東京・キデイランド原宿店［フロア：2F、5F／営業時間：10:00-20:00（第3火曜日定休）］
- 東京・銀座博品館［フロア：1F／営業時間：11:00～20:00（元旦のみ休）］
- 東京・東急ハンズ渋谷店［フロア：1F／営業時間：10:00～20:00（第2･3月曜定休）］
- 東京・池袋LOFT［フロア：9F／営業時間：10:00～20:00（不定休）］
- 東京・新宿高島屋［フロア：7F／営業時間：10:00～19:30（不定休）］
- 愛知・東急ハンズ ANNEX［フロア：8F／営業時間：10:00～20:00（第3木曜日定休）］
- 愛知・生活創庫［フロア：6F／営業時間：10:30～20:00（第2･3水曜定休）］
- 大阪・キデイランド梅田店［フロア：B1／営業時間：10:00～21:00（第3水曜定休）］
- 福岡・天神インキューブ［フロア：3F／営業時間：10:00～20:00（不定休）］

Present♥♥♥

今回のページで紹介したグッズをプレゼント

ビッグチャンス！　このページで紹介しているぬいぐるみを、各１体ずつ合計10名様に、またストラップを５名様にプレゼントするぞ。希望者は欲しい商品名（ぬいぐるみはサイズも）を明記のうえ、欄外の応募方法に従って応募しよう。しめ切りは９月23日（消印有効）だ。ご応募お待ちしております!!

プレゼント応募方法
ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、①『どこでもいっしょ』本編を買ったか？　②あなたの好きなポケピの種類(例：かえる、トロ)　③今後発売してほしいグッズの種類(例：下じき、フィギュアなど)について記入して、右のあて先まで応募しよう。(※当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます)

GO! 〒101-8305(株)メディアワークス DPS「モノステプレゼント」係

会場に行ったキミだけが「目撃」する、次世代機 NEXT GENERATION の全貌は……？

※写真はすべて前回（'99春）のものです。

東京ゲームショウ'99秋

徹底!! 攻略ガイドブック

9月18日(土)～9月19日(日)　千葉・幕張メッセ

1999年最後のビッグイベントついに開幕!! 話題の「次世代PS」初登場の場として、かつてない注目を集めている「東京ゲームショウ'99秋」。もちろんDPSも、完全データを収録した恒例の開催直前大特集で徹底サポート！　ゲーム業界の歴史が動く瞬間を、キミの目で確かめよう!!

DATA

東京ゲームショウ'99秋

会期：9月18日（10:00～18:00）
9月19日（10:00～17:00）
※17日はビジネスデー（関係者のみ）

入場料：￥1,200（税込）
※小学生以下は無料。身体障害者や介護者、および満70歳以上の方を対象とした特別割引(￥500・税込）も。

交通①：JR京葉線・「海浜幕張駅」（東京駅から約30分）より徒歩5分
交通②：JR総武線・「幕張本郷駅」（秋葉原駅から約40分）より、幕張メッセ、海浜幕張駅行きバスで約15分
交通③：京成線・「京成幕張本郷駅」（京成上野駅から約30分）から、上記のバスで約15分

問い合わせ：インフォメーションセンター
TEL：03-5512-3154

話題集中!! 今回のイベントでは“ここ”を要チェック!!

春秋恒例のゲームの祭典「東京ゲームショウ'99秋」がいよいよ始まるぞ。新作タイトルの発表から、体験、展示、イベントまで、ゲームのすべてが楽しめるこのお祭り。今回も幕張メッセの1～8ホールを使用して、大々的に開催されるのだ!!

▲毎回さまざまな趣向で、来場者を楽しませてくれるぞ!!

会場に入る前にチェック!!

便利でお得な前売券（￥1,000・税込）も、全国のチケットセゾンやチケットぴあなどで好評発売中。また、効率良く楽しむためにも事前の予習は欠かせない。このページを熟読して、当日に備えよう!!

ブースでは“ここ”をチェック!!

事前に目をつけた作品はもちろん、忘れてはならないのが「当日発表タイトル」の存在。特に今回は次世代PSが初公開されるので、意外な場所で意外な新作に出会うことも…!?　いろいろ見てみよう。

物販が目当ての人はチェック!!

最近特に注目を集めているのが、関連グッズを販売する物販コーナー。中でも会場限定のレアグッズに人気が集中。今回もさまざまな商品が用意されているぞ。

イベント（声優・アイドル）もチェック!!

予定されているイベントは、どれも趣向を凝らしたものばかり。ゲーム出演声優やキャンペーンガールを招いて行われる、ミニライブやトークショーも多いのだ。お目当てのアイドルが気になる人は、P.235のイベントリストを確認しよう!!

会場散策には必須アイテム！当日も持参して会場へGO!

MAP

8　7　6　5　4

南　中央　北

飲食コーナー
サンライズインタラクティブ
アトラス
ファブ・コミュニケーションズ
TYO
NEC インターチャネル
メディアファクトリー
キッズコーナー
タカラ
フジミック
コーエー
ハドソン
サミー
アテナ
ジャレコ
ブレーンチャイルド
インクリメントP
国際コミュニケーションサービス

エニックス
ソニー・コンピュータエンタテインメント
カプコン
データイースト
テクモ
スクウェア
サンソフト
エポック社
コナミ
バンダイ
バンプレスト
バンダイビジュアル
タイトー
ナムコ
SNK
セガ・エンタープライゼス
飲食コーナー

東京ゲームショウ'99秋　徹底!! 攻略ガイドブック

DPS編集者が語る「ここを見ろって！」

出展社&メインステージ&物販ブース…それぞれの概要はこうなる!

出展社

TGS'99秋に出展を予定しているメーカーは全部で74社。数こそ減っているものの、内容的にはさらに充実しているぞ。

出展社名（ブース内容）	位置	出展社名（ブース内容）	位置
アイディアファクトリー	7南	ソニー・コンピュータエンタテインメント	5南
アイドス・インタラクティブ（PC）	PC	ソフトバンク パブリッシング（物販のみ）	物販
アスキー（物販あり）	2南	ダイコク電機	2央
アテナ	7北	タイトー（物販・キッズあり）	4央
アトラス（物販・キッズあり）	2南	タカラ	7央
ESP（物販のみ）	物販	TYO	7南
イマジニア[イマディオ]（物販あり）	2央	データイースト（物販あり）	4南
インクリメントP	7北	データム・ポリスター（物販のみ）	物販
インフォリパブリック（PC）	PC	テクモ	4南
SNK（物販・キッズあり）	5北	デジタルエンタテインメントアカデミー（学校）	学校
エニックス（物販あり）	6南	徳間書店／インターメディア・カンパニー（出版のみ）	出版
NECインターチャネル（物販あり）	7南	トミー（物販あり）	2央
F&C with アルケミスト（物販のみ）	物販	トライデントコンピュータ専門学校（学校）	学校
エポック社	6央	ナムコ（物販あり）	6北
エレクトロニック・アーツ・スクウェア	3南	新潟コンピュータ専門学校（学校）	学校
角川書店（物販のみ）	物販	メサイヤ（物販のみ）	物販
カプコン（物販・キッズあり）	4南	日本電子専門学校（学校）	学校
カルチャーブレーン	7北	ハドソン（キッズあり）	7央
ギャガ・コミュニケーションズ（出版のみ）	出版	バンダイ	4南
クレスト（PCのみ）	PC	バンダイビジュアル	4央
ゲーマーズドリーム	3南	バンプレスト（物販あり）	4央
ゲームカレッジ・ヒューマン・アカデミー（学校のみ）	学校	ビクター インタラクティブ ソフトウェア	2南
ゲーム総合支援センター	学校	ファーストスマイル・エンタテインメント（物販のみ）	物販
講談社	2南	ファブ・コミュニケーションズ	8南
コーエー（物販・キッズあり）	7央	フェイス（物販のみ）	物販
国際コミュニケーションサービス	7北	フジミック	7央
コスパ（物販のみ）	物販	ブロッコリー ゲーマーズ（物販あり）	7北
コナミ（物販・キッズあり）	5央	プロパシフィックジャパン（物販のみ）	物販
コナミコンピュータエンタテインメントスクール（学校）	学校	文化放送	7南
コンパイル（物販あり）	3南	ホビージャパン（物販のみ）	物販
サミー	7央	マイクロソフト（PCのみ）	PC
サンソフト（物販・キッズあり）	6央	未来蜂歌留多商会（物販のみ）	物販
サンライズインタラクティブ	8南	メディアクリエイト（出版のみ）	出版
J・ウイング（キッズあり）	2央	メディアワークス（物販あり）	2南
ジャレコ	7北	UBIソフト	8南
新声社（物販のみ）	物販		
スクウェア（物販あり）	6央		
セガ・エンタープライゼス（物販・キッズ・PCあり）	4北		
専門学校 東京テクニカルカレッジ（学校）	学校		

※メーカーの場所で、複数のブースを持つものは、一般ブースの場所を表示しています。数字はホール名、北・央・南の位置は下のMAPを参照して下さい。

メインステージ

各ブースのイベントとは別に、特設ステージで行われるイベントの数々。常に目が離せない、魅力的な企画が目白押し!!

時間	9月18日（土）	9月18日（土）
10：00	開場	開場
11：00		クリエータートークバトル
12：00		『ときめきメモリアル2』プレミアムライブ
13：00	トーク&ミニライブショー（メディアワークス）	SEGA-NAMCO Presentsソウルキャリバー サマーバトル1999 ゲームショウ大会
14：00		
15：00	筋肉番付〜俺が最強の男だ!!〜 コナミ・TBSプレゼンツ	LANGRISSER MILLENNIUM
16：00		CESAチャリティーオークション&大抽選会
17：00	CESAチャリティーオークション&大抽選会	閉場
18：00	閉場	

各ステージの内容

〜18日〜■トーク&ミニライブショー……メディアワークスの秋〜冬にかけて発売するソフトをすべて紹介！　ゲストには各タイトルに関連する声優が出演するぞ。(決定しているゲスト：氷上恭子・大谷育江・浅田葉子・小島幸子ほか)

■コナミ・TBSプレゼンツ「筋肉番付〜俺が最強の男だ!!〜」……番組スペシャル映像の公開や、番組に出演しているゲストを招いての、競技実演などを予定。

〜19日〜■クリエイタートークバトル 次世代ハードの秘密を探る(仮)……我が電撃シリーズ統括編集部長・塚田正晃（塚ちゃん）を司会に、繰り広げられるトークバトル。今回のゲストはカプコンの岡本吉起氏とEAスクウェアの中里英一郎氏（ほか）。次世代PS発表の会場内で、果たしてどんな爆弾発言があるのか……!?

■『ときめきメモリアル2』プレミアムライブ……コナミの新作ソフト、『ときめきメモリアル2』のイベント。内容は秘密だが、豪華声優のゲストも登場するらしいぞ!!

■SEGA-NAMCO Presents　ソウルキャリバー　サマーバトル1999 ゲームショウ大会……全国のアミューズメント施設での大会に勝ち抜いた強豪たちがステージに集結!!　最強の王者を決定するゲーム大会を開催するぞ。

■LANGRISSER MILLENNIUM……メサイヤの新作DCソフト『LANGRISSER MILLENN IUM』の紹介イベント。ゲストも川上とも子、今井由香など人気声優が集合。

〜両日開催〜

■CESAチャリティーオークション&大抽選会……毎回恒例のステージ最後を飾るイベント。出展社から提供された豪華レアグッズを、オークション&大抽選会で提供するぞ。最後まで残っていれば、きっと良いことが……!?

物販ブース

今やTGSの見どころの1つになりつつある関連グッズの販売コーナー。気になる商品ラインナップをピックアップ!!

▲大盛況だった前回('99春)の物販ブース。

ゲームの展示を行う通常のブースとは別に、1ホール全体に配置されている物販ブース。今回からは開場時の混雑を解消するため、通常の2〜8ホールとわけた配置になっている。ここでしか買えない会場限定グッズは人気が高いので、一瞬で売り切れてしまうことも…!?

物販ブース注目のアイテムはこれだ!!

■SNK…『KOF'99』卓上キューブカレンダー・ほか

■NECインターチャネル…『夏色剣術小町』テレホンカード

■カプコン物販ブース…「トロンにコブン」ネクタイ・Tシャツ（トレーナー）・リュック、『バイオハザード』STARSウインドブレーカー・スケートボード（3種）、『ディノクライシス』Tシャツ（2種）・ほか

■コーエー…『アンジェリーク』関連書籍、ドラマCD「封神演義」ほか

■こなみるく…『ときめき』テレカ（4種）、『ビーマニ』煎餅、『ときめき2』パンフレット・限定版コレクションカード・ほか

■サンソフト…『ククロセアトロ』イラストポスター・テレカ（4種）ほか

■データム・ポリスター…『ルームメイト』、『ぽけかの』テレカ、ほか

■電撃屋（メディアワークス）…『悠久3』ポスター入れ、ほか

■トミー…『ガンホーブリゲイド』テレカ・ほか

次ページでは各メーカーの出展タイトルを一挙公開!!

出展タイトル

最新情報をすべてフォローした完全リスト!!

事前チェックに欠かせない、メーカー別出展タイトル一覧表を完全掲載。これを見れば、当日の見どころは一目瞭然なのだ。体験プレイが可能かどうかも確認しておこう!!

メーカー名	タイトル	発売日	ジャンル	体験プレイ
アイディアファクトリ	伝説獣の穴 モンスターコンプリワールドVer. 2	10月28日	RPG	
	純情で可憐 メイマイ騎士団 スペクトラルフォース聖少女外伝	11月	SLG	
	(その他、当日発表タイトルあり)			
	(その他、次世代PSの発表あり)			
アスキー	ダービースタリオン99	9月30日	SLG	○
	シルバー事件	10月7日	AVG	○
	トゥルーラブストーリー ファンディスク	11月25日	ETC	○
	ウィザードリィ〜DIMGUIL〜	1999年	RPG	○
	トリフェルズ魔法学園 初等部	未定	AVG	○
	PANZER FRONT	12月	SLG	○
アテナ	プロ麻雀 極 天元戦編	10月28日	TBL	○
	井出洋介の麻雀教室	12月	TBL	○
アトラス	グローランサー	11月	RPG	○
	ポケラー	秋	ETC	
	峠MAX−G	冬	RCG	○
イマジニア	メダロットR	未定	RPG	○
	(その他、次世代PSの発表あり)			
インクリメントP	ヘキサムーン・ガーディアンズ	冬	AVG	○
SNK(サクノス/SNK)	KOUDELKA(クーデルカ)	10月28日	RPG	○
SNK	剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章	未定	FTG	○
エニックス	プラネットライカ	10月21日	RPG	○
	ヴァルキリープロファイル	11月25日	RPG	○
	ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち	1999年	RPG	未定
(チュンソフト/エニックス)	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2〜不思議のダンジョン〜	発売中	RPG	○
NECインターチャネル	夏色剣術小町	2000年1月	SLG	○
	FAVORITE DEAR the everlasing voices(仮)	2000年	SLG	
エポック社	名車列伝Greatest 70's<復刻版>	発売中	RCG	○
	ドラえもん2 SOS!おとぎの国<復刻版>	11月	ACT	○
	リングライズ	11月	RPG	○
エレクトロニック・アーツ・スクウェア	FIFA99 ヨーロッパリーグ・サッカー	発売中	SPG	○
	STAR WARS エピソード1〜ファントム・メナス〜	秋	AVG	○
	X-Shooter(仮) ※次世代PS	未定	STG	○
カプコン	ロックマン	発売中	ACT	○
	ガイアマスター(仮)	未定	TBL	
	ロックマン2 Dr.ワイリーの謎	発売中	ACT	○
	ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?	9月14日	ACT	○
	バイオハザード3 ラスト エスケープ	9月22日	AVG	○
	MARVEL VS CAPCOM−CLASH OF SUPER HEROES−EX エディション	11月	FTG	
	ジョジョの奇妙な冒険	秋	FTG	○
	鬼武者(仮)	冬	AVG	
	ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの	未定	RPG	
	ロックマン4 新たなる野望!!	10月	ACT	○
	ロックマン5 ブルースの罠!?	11月	ACT	○
	ロックマン6 史上最大の戦い!!	未定	ACT	○
カルチャーブレーン	SD飛龍の拳 エピソード1〜奥義の書〜	12月	FTG	○
	女流雀士に挑戦〜私達に挑戦してネ!〜	10月28日	TBL	○
	スーパーチャイニーズファイター DX	12月	FTG	
講談社	BOYS BE… 2nd Season	9月22日	SLG	○
	鬼眼城	11月	AVG	○
コーエー	ウイニングポスト4	9月18日	SLG	○
	三国志Ⅵ with パワーアップキット	10月7日	SLG	○
	ジルオール	10月7日	RPG	○
	西遊記	11月11日	S・RPG	○
	That's QT(ザッツキューティ)	12月	SLG	○
	決戦 ※次世代PS	冬	SLG	
コナミ	ギターフリークス	発売中	SLG	○
	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX	発売中	ETC	○
	ビシバシスペシャル2	発売中	ETC	○
	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4	発売中	SPG	○
	ビートマニア APPEND 4thMiX 〜the beat goes on〜	発売中	ETC	○
	ポップンミュージック2	発売中	ETC	○
	Goo! Goo! SOUNDY	9月22日	ETC	
	エキサイティングバス2	9月30日	SPG	○
	実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー	10月21日	SPG	○
	ハーレムビート"You're The One"	10月28日	SLG	○
	a bug's life(バグズ・ライフ)	10月28日	ACT	○
	ブリーディングスタッド'99	11月2日	SLG	○
	ときめきメモリアル2	11月25日	SLG	○
	TARZAN(ターザン)	12月2日	ACT	○
	筋肉番付vol.1−俺が最強だ!−	12月16日	ETC	○
	遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶(仮)	冬	ETC	○
	エルダーゲート(仮)	未定	RPG	
	[illegible]	未定	ETC	○
	実況ワールドサッカー2000(仮) ※次世代PS	未定	SPG	○
	グラディウスⅢ&Ⅳ 復活の神話(仮) ※次世代PS	未定	STG	
	麻雀やろうぜ2(仮) ※次世代PS	未定	TBL	
コンパイル	(当日発表のタイトルあり)			○
サミー	DARK TALES FROM THE LOST SOUL	10月28日	AVG	○
(マックスペット)	実戦パチスロ必勝法!シングル〜イプシロンR〜	10月28日	SLG	○
(マックスペット)	実戦パチスロ必勝法!シングル〜仮面ライダーV3〜	10月28日	SLG	○
(マックスペット)	実戦パチスロ必勝法!シングル〜仮面ライダー&ギャロップ〜	10月28日	SLG	○
(マックスペット)	実戦パチスロ必勝法!シングル〜シーマスターX〜	11月11日	SLG	○
(マックスペット)	実戦パチスロ必勝法!シングル〜スペースウィング〜	11月11日	SLG	○
サンソフト	必殺パチンコステーションぷち〜ナナシーってなに??〜	9月22日	SLG	○
	必殺パチンコステーションnow〜これが1番!!真ピカイチ天国〜	9月30日	SLG	○
	わんダービークルズ ドギーボーン大作戦	10月7日	SLG	○
	ククロセアトロ〜悠久の瞳〜	11月	RPG	
	必殺パチンコステーション2〜爆登!常識破りの2タイプ〜	10月28日	SLG	○
	(その他、当日発表2タイトルあり)			○
	(その他、次世代PSの発表あり)			

メーカー名	タイトル	発売日	ジャンル	体験プレイ
J・ウイング	華蘭虎龍学園 ときめき編	12月22日	TBL	○
ジャレコ	シーバス1−2−3 DESTINY!運命を変える者!	11月	A RPG	○
スクウェア	DEWPRISM(デュープリズム)	秋	A RPG	○
	ベイグラント ストーリー	冬	AVG	○
	クロノ・クロス	冬	RPG	○
	クロノ・トリガー	未定	RPG	○
	(その他、当日発表2タイトルあり)			
SCEI	グランツーリスモ2	秋	RCG	○
	CBR(クラッシュ・バンディクーレーシング)	1999年	RCG	○
	(その他、当日発表タイトルあり)			
	(その他、次世代PSの発表あり)			
タイトー	電車でGO!2	発売中	SLG	○
	電車でGO!(PlayStation the Best)	発売中	SLG	○
	ジェレミー・マクグラス スーパークロス98	発売中	RCG	○
	フォーセイケン	発売中	STG	○
	超発明BOYカニパン〜HiRaMeKi Wonderland〜	9月30日	RPG	○
	サイキックフォース2	10月7日	FTG	○
	ランドメーカー	12月9日	PZG	○
	カオスブレイク−エピソード フロム カオスヒート−	未定	AVG	○
	(その他、当日発表タイトルあり)			○
	(その他、次世代PSの発表あり)			
タカラ	君の気持ち、僕のこころ	発売中	AVG	
	装甲騎兵ボトムズ 鋼鉄の軍勢	9月30日	SLG	○
	クイズだらけの人生ゲーム〜運と頭で大富豪!?〜	9月30日	ETC	○
	BRAVE SAGA2	未定	S・RPG	
	DX人生ゲームⅢ	12月	TBL	○
	(その他、当日発表タイトルあり)			
TYO	〜アート カミオン〜芸術伝	12月	RCG	○
	Lowrider Hop&Dance(仮)	2000年夏	ETC	
データイースト	マジカルドロップF 大冒険もラクじゃない!	10月21日	PZG	○
	探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に	11月25日	AVG	○
テクモ	蒼魔灯	1999年	ACT	○
	(その他、当日発表タイトルあり)			
トミー	俺のヨット がんばれニッポンチャレンジ	10月7日	SLG	○
	ラーメン橋	10月7日	SLG	○
	ガンホーブリゲイド	未定	SLG	○
	SLで行こう!Ⅱ	12月	SLG	○
ナムコ	ドラゴンヴァラー	1999年	ACT	○
	ガンコンゲーム(仮)	未定	STG	○
	ナイナイの迷探偵(仮)	12月	AVG	○
	パックマンワールド 20th アニバーサリー	秋	ACT	○
ハドソン	桃太郎電鉄V(ブイ)	12月	TBL	
バンダイ	一撃	11月	SLG	○
	COUNTDOWN VAMPIRES(カウントダウンヴァンパイヤーズ)	秋	ACT	○
	Silent Bomber(サイレントボマー)	10月	ACT	○
	聖戦士ダンバイン(仮)	秋	S・RPG	
	Tactical Armor Custom ガサラキ	冬	SLG	
	デビルマン	冬	ACT	
	機動戦士ガンダム ギレンの野望〜ジオンの系譜〜	冬	SLG	
	(その他、当日発表タイトルあり)			
バンダイビジュアル	超謎王	11月	ETC	○
	星界の紋章	2000年春	SLG	○
	青の6号	2000年	AVG	○
バンプレスト	アジト3	12月	SLG	○
	クイズ キャラおけドン! 東映特撮ヒーローPART1	発売中	ETC	○
	クイズ キャラおけドン! 東映特撮ヒーローPART2	10月	ETC	○
	PARTS' DIK	1999年	ACT	○
	真・魔装機神 PANZER WARFARE	11月25日	S・RPG	○
	サモンナイト	冬	RPG	○
	スーパーロボット大戦α	冬	S・RPG	
ビクターソフト	三昧シリーズ 村越正海の爆釣日本列島 つりコン対応版	9月22日	SLG	○
	かえるの絵本〜なくした記憶を求めて〜	10月21日	RPG	○
	サブマリンハンター鯱	11月	SLG	○
	エターナル チェイン	未定	RPG	
	(その他、当日発表のタイトルあり)			
パック・イン・ソフト(ビクターインタラクティブソフトウェア)	チャルメラ	11月	SLG	○
	FISH EYES Ⅱ	2000年1月	SPG	○
	(その他、当日発表タイトルあり)			
ファブコミュニケーションズ	建設機械シミュレーター KENKIいっぱい!〜免許をとってビル建てよ〜	冬	SLG	
フジミック	爆流	11月25日	SPG	○
文化放送(SME)	ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ サユリ篇	発売中	SLG	
	ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ シロウ篇	発売中	SLG	
メディアワークス	悠久幻想曲保存版 Perpetual Collection	10月14日	ETC	○
	ハイスクール・オブ・ブリッツ	10月28日	TBL	○
	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	12月9日	SLG	○
	ハッピィサルベージ	2000年2月	AVG	○
UBIソフト	ALL star Tennis '99	1999年	SPG	○
	モナコ・グランプリ・レーシング・シミュレーション2	9月	SLG	○

当日発表のタイトルにも注目!!

表を見てもらえばわかるように、今回のTGSでは「当日発表」のタイトルが非常に多い。大々的な発表会を予定するものから、いきなり試遊台が置かれるものまで、展開の仕方はさまざまだが、きっと驚くようなタイトルに出会えるはずだ。会場内をくまなくまわり、新しいタイトルを見つけよう。

▲実際に10タイトル以上の新作発表が予定されている。

次世代PS発表メーカーは…??

すでに発表済みのコーエー、EAスクウェアはもちろん、当日に次世代PSタイトルの発表を予定しているメーカーも多い。上の表で4タイトル(うち2本はプレイ可能!)のコナミ、ハードメーカーのSCEIは当然のことだが、ほかにタイトー、イマジニア、サンソフト、アイディアファクトリーも何らかの発表を行う予定。見逃すな!!

▲コーエーの『決戦』発表会の模様。このような発表が!?

DPS編集者が語る「ここを見ろって!」

「次世代PSソフトは見たいけれど、どこからまわればいいのかわからない」という人は、まず、P.235でも紹介しているパンフレット「電撃次世代プレイステーション(仮)」を入手しよう。配布場所は、①メディアワークスブース[ホール2]、②飲食コーナー脇[ホール3]、③飲食コーナー脇[ホールC](いずれも会場案内図ボード付近)、④キッズコーナー脇[ホール8]などを予定している。いきなりSCEIブースに行っちゃうっていう手もあるんだけどね。

ブースイベント

TGS'99秋の華、ブース別イベントリスト!!

各種ゲーム大会からゲストのライブ、ステージイベントまで、現在わかる限りのイベント内容を完全掲載。このリストを参考にして、当日は効率良く会場を探索していこう!!

■アイディアファクトリー
●くじ引き抽選（アンケートに答える）[常時開催]
■アスキー
●『トゥルーラブストーリー ファンディスク』ポケステ用ミニゲームを配布（今読んでいるDPS118号と、5ブロック以上空いているポケステを持参して、「TLSカルトクイズ」に全問正解した人のみ）[常時開催]
■アテナ
●「打倒！プロ雀士」（プロや著名人と実際に対局、プレゼントあり）[常時開催]
■アトラス
●『峠MAX－G』ゲーム大会（ゲスト：パンチョ小林、賞品として体験版を配布）[18日11:30～12:15、19日13:40～14:20]
●『グローランサー』ライブステージ（豊口めぐみ、豊嶋真千子）[18日13:40～14:20、19日11:30～12:15]
●「流星野郎のギガマッチョ！」（ゲーム大会＆トークライブ、ゲスト：流星野郎、河野真穂）[19日16:10～16:50]
■インクリメントP
●「ヘキサムーン・ガーディアンズ～喜久子、麻里安のお月様にお願い！～」公開録音[18・19日各14:00～]
●各種ゲーム大会
■SNK
●『クーデルカ』トークステージ＆ムービー放映（ゲスト：未定）
●『剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章』ゲーム解説ステージ
■NECインターチャネル
●『夏色剣術小町』声優トークショウ
■カプコン
●新作タイトルのイベント
■コーエー
●イベント（内容未定）
●イベント（キッズコーナーにて開催）[18日16:15～16:45、19日12:15～12:45]
■講談社
●『BOYS BE…2nd Season』ステージ＆トークイベント（ゲスト：中島礼香・三原珠紀・桂亜沙美ほかキャンペーンガール）
●『鬼眼城』コスプレコンテスト（18・19日）
●『鬼眼城』ミニコンサート（a-min）
■コナミ
●「飯野賢二 vs KCEO サッカーバトル」[18・19日各12:00～]
●『ときめきメモリアル2』プレミアムライブ[18日13:00～17:00～、19日14:00～16:00～]
●『Dance Dance Revolution 2nd ReMIX』スペシャルライブ[18日14:00～]
■コンパイル
●『ぷよぷよ』ゲーム大会
●仁井谷正充CDデビューライブ
●新作タイトルゲーム大会
■サミー
●「関智一・長沢美樹のラジオビッグバン」オンステージ[19日13:00～]
●『デジタルアイドルショー 平地レイ』[18日]
■サンソフト
●『ククロセアトロ』トークショー（桜瀬琥姫、寺田憲史）[18日]
●『ククロセアトロ』ミニコンサート（渡辺みづき）[18日]
●『ククロセアトロ』サイン会（桜瀬琥姫）[19日]
■SCEI
●イベント（内容未定）
■タイトー
●「あの3人が帰ってきた！『サイキックフォース2』ゲーム大会」[18日10:30～15:30～、19日10:00～]
●新タイトルゲーム大会[18日11:30～14:30～、19日13:00～]
●『電車でGO！』ジャンキーアズマシーンライブ（ZUNTATA J.A.M）[18日12:30～、19日12:00～15:00～]
●『電車でGO！2』ゲーム大会ファイナルバトル[予選／18日13:30～、決勝／18日16:40～]
●『電車でGO！』爆笑コント（ゲスト：OVER DRIVE）[19日11:00～14:00～]
●タイトー恒例プレゼント大会（ジャンケン大会、景品あり）[19日16:00～]
■タカラ
●『BRAVE SAGA 2』イベント＆ゲーム大会
●『クイズだらけの人生ゲーム』イベント（ゲスト：クイズ研究会メンバー、景品あり）
■テクモ
●イベント（内容未定）
■データイースト
●『マジカルドロップF』声優イベント＆対戦ゲーム大会(ゲスト：水谷優子、堀江由衣)[18日12:30～]
●『マジカルドロップF』対戦ゲーム大会！[19日12:30～]
●『探偵神宮寺三郎』イベント(ゲスト：大塚明夫、堀江由衣)[18日14:30～]
●『探偵神宮寺三郎』トークショー(ゲスト：プロデューサー西山氏)
■パックインソフト
（ビクターインタラクティブソフトウェア）
●『FISH EYES Ⅱ』ゲーム大会
●『チャルメラ』ラーメン作りゲーム大会
●『チャルメラ』大抽選会
●『牧場物語』カルトクイズ（ゲスト：平山綾、イジリー岡田）
■ハドソン
●『ボンバーマン』ゲーム大会（整理券配布）[18日11:00～15:50～、19日15:45～]
●「ラッキーダンス」（ボンバーマンと桃太郎のダンスイベント）[18・19日]
●「へなちょこハンマープライス」（ハドソンプレミアムグッズオークション）[18日17:20～、19日16:20～]
●「TBS桃太郎商店」公開録音（ゲスト：さくまあきら、吉野沙香、アリtoキリギリス）[19日12:00～14:00]
●未来蜂歌留多商会ステージ［18日 Ace File'99 大森玲子、19日 Ace File'99 堀越のり］
■バンダイ
●「コンパニオンのセクシードッキリ新作紹介」（ゲスト：セクシーなコンパニオン）[18日10:00～13:00～、19日14:30～]
●『ギレンの野望（仮）』（ゲスト：『ギレンの野望』プロデューサー、配布物あり）[18日12:00～14:00～17:00～、19日14:30～]
●「ボマー＆カウントダウン」（『サイレントボマー』と『カウントダウンヴァンパイアーズ』のイベント）[18日11:00～16:00～、19日16:00～]
■バンダイビジュアル
●『青の6号』ライブ（ザ・スリル）＆トークショー（前田真宏監督）
■メディアワークス
●『悠久』シリーズのトーク＆ライブ（ゲスト：前シリーズと『3』の出演者）
●『ハッピィサルベージ』トークショー（ゲスト：出演声優）
●『ハイスクール・オブ・ブリッツ』イベント（ゲスト：あかほりさとる、水谷優子）

配布グッズ

ここでしか手に入らない、レアグッズのオンパレード!!

各メーカーが配布している販促用の非売品グッズをゲットしよう!!

■アイディアファクトリー
アンケート回答者に抽選でグッズをプレゼント
■アスキー
『トゥルーラブストーリー ファンディスク』うちわ、『ベルセルク』ビニールバッグ、『PANZER FRONT』バンダナ（マップをクリアした人に配布）
■アトラス
『グローランサー』オリジナルうちわ
■SNK
『クーデルカ』プロモーション版
■エニックス
下じき、手下げ袋
■NECインターチャネル
パンフレット、ほか
■コーエー
チラシ
■講談社
『BOYS BE…2nd Season』と『鬼眼城』のオリジナルビデオ
■サンソフト
総合パンフレット、『ククロセアトロ』パンフ＆ポスターパンフ、『わんダービークルズ』ポスター、パチンコ・パチスロ総合パンフレット、『ククロセアトロ』・『わんダービークルズ』・『？？？』VTR
■J・ウイング
オリジナルクリアファイル
■スクウェア
MCシール付きパンフレット
■SCEI
グッズ（未定）
■タイトー
『電車でGO！』特製スケール（毎回限定200本）[18・19日各12:00～13:00～14:00～15:00～16:00～]
■タカラ
カタログ、ポスター、プレミアムカード、タカラの玩具（ゲーム大会参加者）
■データイースト
『マジカルドロップF』体験版、『探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に』体験版、『秘密のケースサイズカレンダー』、『神宮寺』特製缶コーヒー、その他グッズ多数
■テクモ
グッズ（未定）
■徳間書店／インターメディア・カンパニー
『クリックまんが』体験版（書籍購入者）
■トミー
グッズ（未定）
■パックインソフト（ビクターインタラクティブソフトウェア）
『チャルメラ』カップラーメン
■ハドソン
『桃太郎』チラシ、『ボ』＆『桃』うちわ
■バンダイ
『ジオンの系譜』うちわ
■ビクターソフト
グッズ（未定）
■ファブ・コミュニケーションズ
グッズ（未定）
■メディアワークス
「電撃オリジナルキャラクターグッズ」（電撃の雑誌に付いている引換券を持ってきた人に配布）

DPSが当日配布するパンフレットも！

DPSは次世代PSに早くも完全対応する！ TGS会場で、次世代PSを大特集したパンフレットを発行するぞ!! 収録される内容は次世代PSに関する情報のみ！ ギリギリまで取材した内容を詰め込んだ、究極の1冊なのだ。タイトルは「電撃次世代プレイステーション（仮）」（笑）。配布は18・19日の両日、メディアワークスブースほか、3カ所の配布スペースを中心に行われる。手に入れれば次世代PSのすべてがわかる!!

電撃読者にだけ贈るオリジナルグッズ配布も決定！

メディアワークスでは日頃のご愛読に感謝して、「電撃愛読者サービス」を実施するぞ。本誌をはじめ、電撃各誌の最新号に付いている「引き換え券」を切り取って、メディアワークスブースに持って行くと、電撃のオリジナルグッズがもらえるのだ。当日はDPSを忘れずに!!

切り取ってブースまで！

電撃オリジナルグッズ引換券
電撃PlayStation 118号 ※コピー不可

まんが／祥人

増刊DPS-D23は定価980円で9月16日発売！

買って試して、製品版を買う。これはもうアメリカではおなじみのショッピング方法。あのネコ障害物レースで有名なユタ州のダバンさんも保証済みです。まだ買ったコトのない人は、とりあえず本屋さんで手に取るところから始めましょう！ 始めません？

増刊電撃プレイステーションD23(Vol.119)

●9月16日(木)発売

■体験版：デュープリズム：ロビット・モン・ジャ：PAQA：ZEUSⅡ Carnage Heart：ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4：君の気持ち、僕のこころ：ロボット×ロボット：ビシバシスペシャル2：麻雀悟空 天竺'99：ネットやろうぜ

■ムービー：バイオハザード 3 ラスト エスケープ：ときめきメモリアル2：BOYS BE… 2nd Season：PIXY GARDEN：ワイルドアームズ 2ndイグニッション：ポケットじまん：ポケ単

イラスト／[illegible]

電撃ランキングステーション

今回の集計期間 8月9日～8月22日

やっぱり強かった『SDガンダム GGENERATION－0』！ 大人から子どもまで、幅広い世代が楽しめるつくりになっているぞ。

売り上げTOP20

SDガンダム GGENERATION-0
歴代のガンダムストーリーに加え「∀ガンダム」と「F91」が楽しめるぞ！
■バンダイ
■8月5日■SLG
■¥6,980■353,922
初登場

みんなのGOLF2
グリーンが芝目で表現された本作で、パットのおもしろさに目覚めた人が続出。
■SCEI
■7月29日■SPG
■¥5,800■138,271
前回3

実況パワフルプロ野球'99開幕版
電撃パワプロ選手権のしめ切りは9月15日。P.75を見てどんどん参加しよう！
■コナミ
■7月22日■SPG
■¥5,800■101,907
前回2

どこでもいっしょ
秋からはグッズも続々登場するので、ポケピのいる生活がもっと楽しくなるね！
■SCEI
■7月22日■ETC
■¥3,800■49,377
前回5

SIMPLE1500シリーズ Vol.14 THEブロックくずし
ステージごとに斬新なアイデアが盛り込まれたACT。中毒性はかなり高いぞ！
■カルチュア・パブリッシャーズ
■8月12日
■ACT■¥1,500■34,118
初登場

順位	タイトル	データ	前回
6	リアルロボット戦線	■バンプレスト／8月12日／S・RPG／33,049	初登場
7	SIMPLE1500シリーズ Vol.12 THEクイズ	■カルチュア・パブリッシャーズ／8月12日／TBL／28,921	初登場
8	DINO CRISIS	■カプコン／7月1日／A・AVG／27,619	前回4
9	チョロQ ワンダフォー!	■タカラ／8月5日／RCG／27,426	前回20
10	サルゲッチュ	■SCEI／6月24日／ACT／22,865	前回8
11	ギターフリークス	■コナミ／7月29日／ETC／19,403	前回7
12	SIMPLE1500シリーズ Vol.10 THEビリヤード	■カルチュア・パブリッシャーズ／4月22日／TBL／18,979	前回9
13	Syphon filter(サイフォン・フィルター)	■スパイク／8月12日／A・AVG／18,355	初登場
14	太閤立志伝Ⅱ	■コーエー／8月19日／S・RPG／17,875	初登場
15	聖剣伝説 LEGEND OF MANA	■スクウェア／7月15日／A・RPG／17,656	前回1
16	ダンスダンスレボリューション	■コナミ／4月10日／ETC／16,831	前回6
17	アニメチック ストーリーゲーム① カードキャプターさくら	■アリカ／8月5日／ETC／16,476	前回17
18	栄冠は君に4	■アートディンク／8月5日／SLG／13,088	初登場
19	SuperLite 1500シリーズ 麻雀Ⅱ	■サクセス／7月22日／TBL／12,204	初登場
20	みんなのGOLF(ザ・ベスト)	■SCEI／3月25日／SPG／11,432	前回16

前評判TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち	■エニックス／99年予定／RPG／31,702	前回1
2	アークザラッドⅢ	■SCEI／10月28日／RPG／29,131	前回2
3	クロノ・クロス	■スクウェア／冬予定／RPG／24,847	初登場
4	グランツーリスモ2	■SCEI／秋予定／RCG／23,562	前回5
5	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2～不思議のダンジョン～	■チュンソフト／エニックス／9月15日／RPG／22,277	前回4
6	バイオハザード 3 LAST ESCAPE	■カプコン／9月22日／A・AVG／21,180	前回8
7	リトルプリンセス マール王国の人形姫2	■日本一ソフトウェア／11月予定／RPG／19,019	前回11
8	逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮)	■パイオニアLDC／冬予定／AVG／18,155	前回10
9	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	■メディアワークス／12月9日／SLG／16,426	前回7
10	Memories Off	■キッド／9月30日／AVG／14,697	前回12
11	悠久幻想曲保存版 Perpetual Collection	■メディアワークス／10月14日／ETC／13,675	初登場
12	ジョジョの奇妙な冒険	■カプコン／10月14日／FTG／12,968	前回8
13	サイキックフォース2	■タイトー／10月7日／FTG／12,103	前回17
14	ダービースタリオン99	■アスキー／9月30日／SLG／11,671	前回15
15	続・御神楽少女探偵団～完結編～	■ヒューマン／10月7日／AVG／9,510	初登場
16	マール王国の人形姫＋1(たすいち)	■日本一ソフトウェア／9月22日／RPG／9,077	前回18
17	トゥルーラブストーリーファンディスク	■アスキー／11月25日／SLG／8,213	初登場
18	DEWPRISM(デュープリズム)	■スクウェア／秋予定／A・RPG／7,781	初登場
19	ときめきメモリアル2	■コナミ／11月25日／SLG／7,348	前回9
20	グローランサー	■アトラス／11月予定／RPG／6,916	前回14

読者人気TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ファイナルファンタジーⅧ	■スクウェア／2月11日／RPG／25,704	前回1
2	聖剣伝説 LEGEND OF MANA	■スクウェア／7月15日／A・RPG／15,993	初登場
3	To Heart	■アクアプラス／3月25日／AVG／14,264	前回6
4	ゼノギアス	■スクウェア／98年2月11日／RPG／11,239	前回7
5	ペルソナ2 罪	■アトラス／6月24日／RPG／10,374	前回8
6	幻想水滸伝Ⅱ	■コナミ／98年12月17日／RPG／9,942	前回4
7	テイルズ オブ ファンタジア	■ナムコ／98年12月23日／RPG／8,213	前回3
8	ファイナルファンタジーⅦ	■スクウェア／97年1月31日／RPG／6,484	前回5
9	ワイルドアームズ	■SCEI／96年12月20日／RPG／6,052	前回19
10	東京魔人學園剣風帖	■アスミック・エース エンタテインメント／98年6月18日／AVG／5,619	前回2
11	久遠の絆	■フォグ／98年12月3日／AVG／5,187	前回18
12	DINO CRISIS	■カプコン／7月1日／A・AVG／4,755	前回18
13	ファイナルファンタジータクティクス	■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／4,323	前回14
14	グランツーリスモ	■SCEI／97年12月23日／RCG／3,890	前回15
15	スーパーロボット大戦 コンプリートボックス	■バンプレスト／6月10日／S・RPG／3,458	前回11
16	スターオーシャン セカンドストーリー	■エニックス／98年7月30日／RPG／3,026	前回10
17	ダブルキャスト	■SCEI／98年6月25日／AVG／2,594	再登場
18	俺の屍を越えてゆけ	■SCEI／6月17日／RPG／2,161	前回16
19	女神異聞録ペルソナ	■アトラス／96年9月20日／RPG／1,883	前回17
20	サガ フロンティアⅡ	■スクウェア／4月1日／RPG／1,412	前回8

■前号(Vol.117)ランキングページの集計期間に間違いがありました。正しくは、集計期間7月5日～8月8日です。ここに訂正いたします。

ランキングトピック

夏商戦後半では『どこでもいっしょ』のキュートなポケピたちが圧倒的な支持を得た模様。ポケステが入手しやすくなったのも好材料？ 店長さんたちも楽しそうに話してくれたぞ！【9月1日調べ】

ショップ①▶なぽレオン(東京都)店長:佐藤厚さん

特に高い人気を誇ったのが「どこでもいっしょ」(SCEI)です。女性のお客さまが多く、ポケットステーションと一緒に購入されていく姿が見うけられました。このほかによく売れたのが『SDガンダム GGENERATION－0』(バンダイ)です。ほかには、リズムゲームも相変わらずの人気で『Dance Dance Revolution 2nd Remix』(コナミ)と『ギターフリークス』(コナミ)を同時に購入される方も少なくありません。今後発売されるものでは『フロントミッション サード』(スクウェア)に期待しています。

ショップ②▶マジカルガーデン半田店(愛知県)店長:渡邊高志さん

予想以上に売れたのが『ピノッチアのみる夢』(タカラ)です。また『どこでもいっしょ』は一気に伸びました。発売初日にはさほど大きな動きはありませんでしたが、口コミでしょうか？ 友人同士で連れ立って買いにくるお客さまが日増しに増えました。女子高生から主婦までと、幅広い年齢層の支持を受けていて、なかには「プレイステーションは持ってないけど、何とかして遊べないかしら？」なんていう問い合わせもありました。今後は、前評判の高いタイトルはもちろんですが『モンスターコレクション～』(角川書店／ＥＳＰ)などにも期待してます。

データ提供協力:ソフマップ、デジキューブ、トップボーイ、ベスト電器福岡本店、わんぱくこぞう
※ランキングは編集部が独自に集計したものです。

いつもひとりだと、思ってた。

悠久幻想曲3

Perpetual Blue

パーペチュアルブルー

束ねた心が、未来を変える。

12月9日同時発売予定

プレイステーション版：予価5,800円（税別）
ドリームキャスト版：予価6,800円（税別）

予約キャンペーン実施中

「パーペチュアルブルー」を1999年10月31日（消印有効）までにお店で予約して、その予約券の控えをメディアワークスまでお送りください。
PS版をご予約の方には「悠久幻想曲」PS版の着信メロディ付ポストカード、DC版をご予約の方には「悠久幻想曲」SS版の着信メロディ付ポストカード、両機種をご予約の方には「悠久幻想曲」PS版&SS版と「デバイスレイン」の着信メロディ付ポストカードをさしあげます。

応募方法　はがきに住所・氏名・電話番号・年齢・職業をお書きの上、予約したお店の捺印のある予約券の控え（スタンプ台紙）を貼ってお送りください。
※お店によって予約形態が異なりますので、予約時にご確認ください。

送り先　〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館　（株）メディアワークス　ソフト事業部「パーペチュアルブルー予約キャンペーン」係

MEDIAWORKS　（株）メディアワークス　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館
ユーザーサポート　TEL 052-773-7083　URL http://www.mediaworks.co.jp/

<きりとり線>

Perpetual Blue 予約申し込み券　株式会社メディアワークス

メディアワークスゲームソフト「Perpetual Blue」を予約します。　※予約される機種に必ず印を付けてください。

□プレイステーション 1枚5,800円（税別）／□ドリームキャスト 1枚6,800円（税別）

ふりがな
お名前　TEL.（　　）

ご住所 〒

※この予約申し込み券に必要事項をお書きの上、お近くのゲームソフト取扱店にお持ち込みください。

Perpetual Blue スタンプ台紙

□プレイステーション／□ドリームキャスト
※予約される機種に必ず印を付けてください。

▲ここにお店の捺印を押してください。

次世代プレイステーション、「東京ゲームショウ'99秋」でついにお目見え!? 次号120号は、「次世代プレイステーション」総力特集!! もちろん『バイオ3』、『アームズ2』、『トルネコ2』の徹底攻略も!!

●Coming Soon!

バイオハザード3／ときめきメモリアル2／聖戦士ダンバイン／リトルプリンセス／ワイルドアームズ2nd／ジョジョの奇妙な冒険／トルネコの大冒険2／クロノ・クロス ほか

表紙イラスト●エルダーゲート
©1999 KONAMI&KONAMI KET ALL RIGHTS RESERVED.
イラスト／junko taguchi
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

電撃PlayStation Vol.118

1999年9月24日発行　第5巻　第25号　通巻114号

■発行人　塚田正晃
■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1－8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元　角川書店
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
電話(営業)03-3238-8605
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン　スタジオ・サン
■DTP　ローヤル企画　スタジオ・サン
東海創芸　フリーウェイ

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 千木良慎二、羽岡義晴
[編集] 秋山力矢、澄本慎司、高橋輝、本多昇、大山卓也、小倉力、高橋里歌、宮崎義憲、宮下雅史、宮原淳、森澤信彦、松崎啓太郎、宮田公彦、中川大明、鈴木和好、高橋智也、宮崎洋平
[進行] 中里卓司
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(ＣＨＩ)、田島勝、鴨原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、鈴木祐子、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、西牧真、草野テツオ、片山和哉、岩沢篤子、オーパーツ、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、松本健一、斉藤徳子、マーマーズグループ、花岡大輔、脇田奉実、CSマリーソル、染谷行人、篠崎明彦、海老原幸治、山田英治、後藤宏典、山下和幸、杉本穰司、野村一真、高橋章輔
[アシスタント] 飯塚幸正、三輪邦宏、沖島聖史、古川朋久
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、三上良枝、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、ゆず屋、コマツヒロノリ、フリーウェイ、デザイン ルーム ケー・ディー・アール、高野册、EIGHTY
[写真]林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、ENTANIA、真下裕、井上恵司、外崎久雄

Letters

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部　○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

広告索引

AD INDEX

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはプレイステーション ザ・ベスト（フォーファミリーを含む）のものです。価格はすべて税別です。

PlayStation

●9月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
1	9日	田中寅彦のウル寅流将棋 居飛車穴熊編	アークシステムワークス	¥3800／TBL	
2	9日	SNKベストコレクション ザ キング オブ ファイターズ京	SNK	¥2800／AVG	
3	9日	SNKベストコレクション メタルスラッグ	SNK	¥2800／ACT	
4	9日	信長の野望 烈風伝	コーエー	¥9800／SLG	81
5	9日	ビートマニア APPEND 4thMIX ～the beat goes on～	コナミ	¥2800／ETC	139,216
6	9日	俺の料理	SCEI	¥5800／ACT	138,151
7	9日	ベストヒロインセレクション「もう一度 君に逢いたい」Loved 4 [illegible] 君を伝えて	DaZZ	¥1800／SLG	
8	9日	フォーミュラ・ニッポン'99～レーシングドライバーになろう！～	TYO	¥5800／RCG	139,147
9	9日	ベストヒロインセレクション「もう一度 君に逢いたい」Loved 3 ひざの上の同居人	ディースリー・パブリッシャー	¥1800／SLG	
10	9日	STAR IXIOM（スターイクシオン）	ナムコ	¥5800／STG	139
11	9日	ゲッターロボ大決戦！	バンダイビジュアル	¥6800／S・RPG	62,140
12	9日	ベストヒロインセレクション「もう一度 君に逢いたい」Loved 2 ヒロイン・ドリーム	マップジャパン	¥1800／SLG	
13	9日	ベストヒロインセレクション「もう一度 君に逢いたい」Loved 1 [illegible]	メサイヤ	¥1800／SLG	
14	9日	STRAY SHEEP～ポーとメリーの大冒険～	ロボット	¥5800 AVG	141
15	14日	デジタルグライダー エアマン	アスク	¥5800／SLG	139
16	14日	峠MAX2 ザ・ベスト	アトラス	¥2800 RCG	
17	14日	ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?	カプコン	¥2800／ACT	
18	14日	プルムイ プルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥3000／RPG	
19	14日	玉繭物語（ザ・ベスト）	元気	¥2800 RPG	
20	14日	ポップンミュージック2	コナミ	¥4800／ETC	140,216
21	14日	戦闘国家一改・IMPROVED ザ・ベスト	SCE	¥2800 SLG	
22	14日	君の気持ち、僕のこころ	タカラ	¥5800／AVG	139
23	14日	レイクマスターズPRO－日本縦断黒鱒紀行－	DaZZ	¥5800／SPG	140,212
24	14日	本格派DE1300円 ジグソーワールド	ヘクト	¥1300／PZG	
25	14日	本格派DE1300円 TSUMU LIGHT	ヘクト	¥1300／PZG	
26	14日	本格派DE1300円 両替パズル もうぢゃ	ヘクト	¥1300／PZG	
27	15日	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン	チュンソフト／エニックス	¥6800／RPG	88,138
28	18日	ウイニングポスト4	コーエー	¥6800／SLG	76,139
29	22日	ギルティ・ギア復刻版	アークシステムワークス	¥2800／FTG	
30	22日	AI将棋2 デラックス プレイステーション版	アイフォー	¥4800／TBL	
31	22日	バイオハザード 3 ラスト エスケープ	カプコン	¥6800／A・AVG	184
32	22日	BOYS BE… 2nd Season	講談社	¥5800／SLG	140
33	22日	Goo! Goo! SOUNDY	コナミ	¥4800／ETC	141
34	22日	APOCALYPSE～アポカリプス～	サクセス	¥4800／ACT	141
35	22日	SuperLite 1500シリーズ カードII	サクセス	¥1500／TBL	
36	22日	SuperLite 1500シリーズ ゲームで青春	サクセス	¥1500／TBL	
37	22日	SuperLite 1500シリーズ マーク矢崎の四柱推命	サクセス	¥1500／ETC	
38	22日	必殺パチンコステーションぷち～ナナシ ってなに??～	サンソフト	¥1500／SLG	
39	22日	PAQA（パクァ）	SCEI	¥3800／ETC	139,214
40	22日	マール王国の人形姫＋1（たすいち）	日本一ソフトウェア	¥3800／RPG	
41	22日	三昧シリーズ 村越正海の爆釣日本列島 つりコン対応版	ビクターソフト	¥2500／SLG	
42	22日	三昧シリーズ 湾岸トライアル	ビクターソフト	¥2500／RCG	
43	22日	フィッシュオン！ バス	ポニーキャニオン	¥5800／SPG	141,211
44	22日	森田和郎の将棋道場	悠紀エンタープライズ	¥3800／TBL	
45	22日	森田和郎のリバーシ	悠紀エンタープライズ	¥1500／TBL	
46	22日	クロス探偵物語	ワークジャム	¥6800／AVG	139
47	30日	ダービースタリオン99	アスキー	¥4800／SLG	
48	30日	FIGHTING ILLUSION V～K-1 GRAND PRIX '99～	エクシング・エンタテイメント	¥5800／SPG	
49	30日	PIXY GARDEN	エスコット	¥6300／SLG	
50	30日	SIMPLE1500シリーズ Vol.15 THEパチンコ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
51	30日	SIMPLE1500シリーズ Vol.16 THEパチスロ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
52	30日	SIMPLE1500シリーズ Vol.17 THEバイクレース	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／RCG	
53	30日	Memories Off	キッド	¥6800 AVG	208
54	30日	エキサイティングバス2	コナミ	¥4800／SPG	216
55	30日	必殺パチンコステーションnow～これが1番!! 真ピカイチ天国～	サンソフト	¥2800／SLG	
56	30日	ヨシモト ムチッ子大決戦～南の海のゴロンゴ島～	SME	¥4800／A・RPG	
57	30日	超発明BOYカニパン～HiRaMeKi Wonderland～	タイトー	¥5800／RPG	
58	30日	クイズだらけの人生ゲーム～運と頭で大富豪!?～	タカラ	¥5800／ETC	
59	30日	装甲騎兵ボトムズ 鋼鉄の軍勢	タカラ	¥6800／SLG	
60	30日	クリックまんが オペラ座の怪人	徳間書店 インターメディア・カンパニー	¥1800／ETC	
61	30日	クリックまんが 銀河英雄伝説① 永遠の夜の中で	徳間書店 インターメディア・カンパニー	¥1800 ETC	
62	30日	クリックまんが ダイナミックロボット大戦① 出撃！驚異のロボット軍団!!	徳間書店／インターメディア・カンパニー	¥2000／ETC	
63	30日	モナコ グランプリ レーシング シミュレーション2	UBIソフト	¥5800／SLG	
64	9月	あいたくて ～your smiles in my heart～	コナミ	¥6800／SLG	

●10月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
65	1日	織田信長伝 KOEI The Best	コーエー	¥2800 S・RPG	
66	1日	デストレーガ KOEI The Best	コーエー	¥2800 FTG	
67	1日	麻雀大会II Special ザ・ベスト	コーエー	¥2800 TBL	
68	7日	ZEUS II Carnage Heart	アートディンク	¥6800／SLG	196
69	7日	シルバー事件	アスキー	¥5800／AVG	198
70	7日	宇宙機動ヴァンアーク	アスミック・エース エンタテインメント	¥5800／AVG	211
71	7日	わくわくバレー 廉価版	アテナ	¥2800／SPG	
72	7日	三國志VI with パワーアップキット	コーエー	¥9800／SLG	
73	7日	ジルオール	コーエー	¥6800／RPG	
74	7日	わんダービークルズ ドギーボーン大作戦	サンソフト	¥5800／SLG	
75	7日	鈍色の攻防 32人の戦車長・廉価版	シャングリ・ラ	¥1980／SLG	
76	7日	夕闇通り探検隊	スパイク	¥5800／AVG	
77	7日	サイキックフォース2	タイトー	¥5800／FTG	
78	7日	俺のヨット がんばれニッポンチャレンジ	トミー	¥5800予定／SLG	
79	7日	ラーメン橋	トミー	¥5800／SLG	211
80	7日	じぱんぐ島～運命はサイコロが決める！?～	ヒューマン	¥4800／TBL	211
81	7日	続・御神楽少女探偵団～完結編～	ヒューマン	¥5800／AVG	
82	7日	PET PET PET	魔法	¥5800／SLG	
83	14日	光の島	アフェクト	¥5800／AVG	
84	14日	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	¥5800／FTG	
85	14日	ロビット・モン・ジャ	SCEI	¥5800／ACT	
86	14日	ロボット×ロボット	ネメシス	¥5800／SLG	
87	14日	悠久幻想曲保存版 Perpetual Collection	メディアワークス	¥8800／ETC	
88	21日	撞球 ビリヤードマスター	アスク	¥2500／SPG	
89	21日	プラネットライカ	エニックス	¥6800／RPG	
90	21日	実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー	コナミ	¥5800予定／SPG	194
91	21日	競馬最勝の法則'99秋冬	シャングリ・ラ	¥2800／ETC	
92	21日	1on1	ジョルダン	¥2800／SPG	
93	21日	ポケ単	SCEI	¥2800／ETC	
94	21日	ポケ単 初回限定版	SCEI	¥5800／ETC	
95	21日	マジカルドロップF 大冒険もラクじゃない！	データイースト	¥5800／PZG	209
96	21日	ライトファンタジー外伝 ニャニャンがニャン	トンキンハウス	¥5800／RPG	
97	21日	日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝	ナグザット	¥5800／TBL	
98	21日	かえるの絵本 なくした記憶を求めて	ビクター／ビクターソフト	¥5800／RPG	108
99	21日	VING BEST はるかぜ戦隊Vフォース	ビング	¥2480／SLG	
100	28日	Prismaticallization（プリズマティカリゼーション）	アークシステムワークス	¥5800／AVG	212
101	28日	伝説獣の穴 モンスター・コンプリワールドVer.2	アイディアファクトリー	未定／RPG	
102	28日	プロ麻雀 極 天元戦編	アテナ	¥5800／TBL	
103	28日	ポケラー	アトラス	¥2800／ETC	
104	28日	トンバ！ ザ・ワイルドアドベンチャー	ウーピーキャンプ	¥5800予定／ACT	
105	28日	モンスター・コレクション～仮面の魔道士～	角川書店／ESP	¥5800／TBL	
106	28日	女流雀士に挑戦～私達に挑戦してネ！～	カルチャーブレーン	¥1980／TBL	
107	28日	漂流記	ケイエスエス	¥5800 SLG	
108	28日	ハーレムビート"You're The One"	コナミ	¥5800予定／SLG	
109	28日	a bug's life（バグズ・ライフ）	コナミ	¥5800予定／ACT	
110	28日	SuperLite 1500シリーズ 帰ってきたパチ夫くん Dream Collection	サクセス	¥1500／TBL	
111	28日	SuperLite 1500シリーズ 実践パチスロ必勝法！ サミーレヴォリューション	サクセス	¥1500／TBL	
112	28日	SuperLite 1500シリーズ 将棋II	サクセス	¥1500／TBL	
113	28日	SuperLite 1500シリーズ 花札II	サクセス	¥1500／TBL	
114	28日	KOUDELKA（クーデルカ）	サクノス／SNK	¥6800／RPG	
115	28日	DARK TALES FROM THE LOST SOUL	サミー	¥5800／AVG	
116	28日	[illegible]	サンソフト	¥4900 SLG	
117	28日	バロック 歪んだ妄想	スティング	¥6800／RPG	204
118	28日	アークザラッドIII	SCEI	¥6800／RPG	106
119	28日	クリックまんが 銀河英雄伝説 [illegible]	徳間書店 インターメディア・カンパニー	¥1800 ETC	
120	28日	クリックまんが クリックのひ	徳間書店 インターメディア・カンパニー	¥1800／ETC	
121	28日	パーラー！プロ ジュニアVol.2	日本テレネット 三井物産	¥3200 SLG	
122	28日	Silent Bomber（サイレントボマー）	バンダイ	¥5800予定／ACT	26
123	28日	実戦パチスロ必勝法！シングル [illegible]	マックスベット	¥1980 SLG	
124	28日	実戦パチスロ必勝法！シングル [illegible]	マックスベット	¥1980 SLG	
125	28日	実戦パチスロ必勝法！シングル [illegible]	マックスベット	¥1980 SLG	
126	28日	ハイスクール・オブ・ブリッツ	メディアワークス	¥5800／TBL	
127	28日	ウィザードリィ ニュー エイジ オブ リルガミン	ローカス	¥5800予定／RPG	
128	10月	森の王国	アスミック・エース エンタテインメント	¥5800／S・RPG	
129	10月	Knights of GENESIS～神々の黄昏～	エスコット	¥5980／S・RPG	
130	10月	ロックマン4 新たなる野望!!	カプコン	¥2800／ACT	
131	10月	Formula One 99 フォーミュラ ワン99	SCE	¥5800 RCG	207
132	10月	Brightis（ブライティス）	SCEI	¥5800予定／A・RPG	
133	10月	PLANET DOB	ハドソン	¥5800／ETC	
134	10月	[illegible] PART2	バンプレスト	¥3800 ETC	212
135	10月	バーチャパチスロEX	マップジャパン	¥6800／SLG	

●11月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
136	4日	最終電車<廉価版>	ヴィジット	¥1980 ETC	
137	4日	サブマリンハンター鯱	ビクターソフト	¥5800／SLG	
138	5日	立体忍者活劇 天誅 忍百選	SME	¥2500／ACT	
139	8日	三洋パチンコパラダイス2	アイレム・ソフトウェアエンジニアリング	¥3800 SLG	
140	11日	ロボ・ピット2～ポップ・コレクション1280円vol.5～	アルトロン	¥1280／FTG	
141	11日	ROX－ロックス－～ポップ・コレクション1280円vol.6～	アルトロン	¥1280／PZG	
142	11日	PRISONER（プリズナー）	毎日コミュニケーションズ	¥5800予定／ACT	
143	11日	実戦パチスロ必勝法！シングル [illegible]	マックスベット	¥1980 SLG	
144	11日	実戦パチスロ必勝法！シングル [illegible]	マックスベット	¥1980 SLG	
145	11日	西遊記	コーエー	¥6800／S・RPG	
146	18日	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ	イマジニア	¥7800／ETC	
147	18日	ザ・占い～恋愛星座占い～	ヴィジット	¥1800／ETC	
148	18日	ザ・占い2～毎日のタロット占い～	ヴィジット	¥1800／ETC	
149	18日	MAX SURFING 2000	ケイエスエス	¥5800／SPG	
150	18日	アランドラ2 魔進化の謎	SCEI	¥5800 A・RPG	104
151	18日	最強東大将棋2	毎日コミュニケーションズ	¥6800予定／TBL	
152	25日	純情で可憐 メイマイ騎士団 スペクトラルフォース聖少女外伝	アイディアファクトリー	¥5800／SLG	
153	25日	トゥルーラブストーリー ファンディスク	アスキー	¥4800／SLG	203
154	25日	パチスロ アルゼ王国2	アルゼ	¥5800／SLG	
155	25日	サクセスストーリー	アルトロン	未定／SLG	
156	25日	ヴァルキリープロファイル	エニックス	¥6800／RPG	114
157	25日	ヴァルキリープロファイル デラックスパック	エニックス	¥9800／RPG	114
158	25日	ときめきメモリアル2	コナミ	¥6800／SLG	132
159	25日	ときめきメモリアル2 限定版	コナミ	¥9800 SLG	132
160	25日	[illegible]	サクセス	¥1500 RCG	
161	25日	[illegible]	サクセス	¥1500 RCG	
162	25日	[illegible]	サクセス	¥1500 RCG	
163	25日	[illegible]	サクセス	¥1500 RCG	
164	25日	探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に	データイースト	¥5800予定／AVG	
165	25日	真 魔装機神 PANZER WARFARE	バンプレスト	未定／S・RPG	
166	25日	着信メロディだもん	ビング	¥1980／ETC	
167	25日	爆流	フジミック	¥5800／RCG	212
168	25日	クレイマン ガンホッケ	リバーヒルソフト	¥3800 ACT	

ジャンルの表記　ACT●アクション　FTG●対戦格闘　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング　S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　A・AVG●アクション・アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
169	25日	[illegible]コンチェルト ピアニシモ	童	¥4800 AVG	
170	25日	[illegible]コンチェルト フォルテシモ	童	¥4800 AVG	
171	11月	グローランサー	アトラス	¥6800予定／RPG	110
172	11月	SANKYO FEVER [illegible]	インターナショナルカードシステム	¥4800予定 SLG	
173	11月	White Diamond(ホワイトダイアモンド)	エスコット	¥6300予定／S・RPG	
174	11月	[illegible]えもん2 SOS!おとぎの国く復刻版・	エポック社	¥2800予定 ACT	
175	11月	[illegible]ンクライズ	エポック社	¥5800予定 RPG	
176	11月	ゲートキーパーズ	角川書店／ESP	¥6800予定／S・RPG	
177	11月	[illegible]	カプコン	¥5800 FTG	200
178	11月	ロックマン5 ブルースの罠!?	カプコン	¥2800／ACT	
179	11月	鬼眼城	講談社	¥5800／AVG	209
180	11月	ククロセアトロ〜悠久の瞳〜	サンソフト	¥5800予定／RPG	116
181	11月	The Bistro〜料理&ワインの職人たち〜	シス コンエンタテイメント	未定 SLG	
182	11月	シーバス1-2-3 DESTINY!運命を変える者!	ジャレコ	¥5800／A・RPG	
183	11月	Pet in TV With my dear Dog	SCEI	¥5800 SLG	202
184	11月	fun! fun! Pingu〜ようこそ!南極へ〜	SME	¥4800／AVG	
185	11月	fun! fun! Pingu〜ようこそ!南極へ〜限定版	SME	¥5800 AVG	
186	11月	Neorude(ネオリュード)刻まれた紋章	テクノソフト	¥5800予定／RPG	
187	11月	THE TOWER OF BABEL	テクノソレイユ	¥3800／PZG	
188	11月	リトルプリンセス マール王国の人形姫2	日本一ソフトウェア	¥5800予定 RPG	
189	11月	パーラー! プロ・ジュニア Vol. 3	日本テレネット	¥2900／SLG	
190	11月	チャルメラ	パック・イン・ソフト	¥5800／SLG	211
191	11月	パチってちょんまげ	[illegible]	¥5200 SLG	
192	11月	一撃 鋼の人	バンダイ	¥5800／SLG	
193	11月	週刊Gallop ブラッドマスター	ポニーキャニオン	¥6800／SLG	211
194	11月	パチスロ帝王3(仮)	メディアエンタテイメント	¥5800予定 SLG	

●秋発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
195	秋	眠り繭(ねむるまゆ)	アスミック・エース エンタテインメント	未定／RPG	
196	秋	NEUES(ノイエス)	エスコット	未定／AVG	
197	秋	STAR WARS エピソード1〜ファントム・メナス〜	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／AVG	
198	秋	賭博黙示録カイジ(仮)	講談社	¥5800予定／SLG	
199	秋	SuperLite 1500シリーズ 激突!四駆バトル	サクセス	¥1500／RCG	
200	秋	DEWPRISM(デュープリズム)	スクウェア	未定／A・RPG	98
201	秋	グランツーリスモ2	SCEI	未定／RCG	
202	秋	ワイルドボーターズ	タオ ヒューマン システムズ	¥3900／SPG	
203	秋	クリックまんが 銀河英雄伝説 [illegible]会戦	徳間書店／インターメディア・カンパニー	¥1800 ETC	
204	秋	クリックまんが [illegible]	徳間書店／インターメディア・カンパニー	¥2000 ETC	
205	秋	クリックまんが マリーのアトリエ	徳間書店／インターメディア・カンパニー	¥1800／ETC	
206	秋	パックマンワールド 20th アニバーサリー	ナムコ	未定 ACT	207
207	秋	BLACKJACK VS 松田純	ポニーキャニオン	未定／ETC	

●12月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
208	2日	TARZAN ターザン	コナミ	¥5800予定 ACT	
209	9日	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	メディアワークス	¥5800予定／SLG	22
210	16日	筋肉番付 vol. 1"俺が最強の男だ!"	コナミ	¥5800／ETC	216
211	22日	[illegible]学園"ときめき編	J・ウイング	未定 TBL	
212	30日	作曲するんだもん ダンスミックス編	ピング	¥2480予定 ETC	
213	12月	PANZER FRONT	アスキー	¥6800／SLG	
214	12月	井出洋介の麻雀教室	アテナ	未定 TBL	
215	12月	SD飛龍の拳 エピソード1〜奥義の書〜	カルチャーブレーン	¥2800／FTG	
216	12月	スーパーチャイニーズファイターDX	カルチャーブレーン	¥2800 FTG	
217	12月	That's QT(ザッツキューティ)	コーエー	¥5800 SLG	28
218	12月	キミにSteady	シーディーブロス	未定／SLG	
219	12月	GUNDRESS	スターフィッシュ	未定／SLG	
220	12月	GUNDRESS データ集	スターフィッシュ	未定／ETC	
221	12月	レジェンド オブ ドラグーン	SCEI	未定 RPG	94
222	12月	DX人生ゲームIII	タカラ	¥5800 TBL	
223	12月	〜アート カミオン〜芸術伝	TYO	未定／RCG	212
224	12月	SLでいこう!II	トミー	¥5800予定 SLG	
225	12月	ガンホーブリゲイド	トミー	未定／SLG	
226	12月	桃太郎電鉄V(ブイ)	ハドソン	¥5800／TBL	
227	12月	COUNTDOWN VAMPIRES(カウントダウンヴァンパイヤーズ)	バンダイ	¥6800予定 AVG	
228	12月	アシト3	バンプレスト	未定 SLG	201
229	12月	All star Tennis '99	JBIソフト	¥5800 SPG	

●冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
230	冬	Lunatic Dawn Odyssey	アートディンク	¥5800予定 RPG	102
231	冬	峠MAX-G	アトラス	¥5800予定 RCG	
232	冬	ヘキサムーン・ガーディアンズ	インクリメントP	¥6800予定／AVG	
233	冬	剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章	SNK	未定 FTG	212
234	冬	鬼武者(仮)	カプコン	未定／未定	206
235	冬	ランナバウト2(仮)	クライマックス	¥5800予定 RCG	
236	冬	遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶(仮)	コナミ	未定／ETC	
237	冬	キメろ!ヒーロー学園!!	CSCメディアアート	¥5800／SLG	
238	冬	クロノ・クロス	スクウェア	未定／RPG	
239	冬	ベイグラント ストーリー	スクウェア	未定 AVG	188
240	冬	V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION	スパイク	未定 RCG	
241	冬	LAND MAKER	タイトー	¥5800予定 PZG	212
242	冬	ぼけかの〜愛田由美〜	データム・ポリスター	¥3800／SLG	210
243	冬	ぼけかの〜植野史緒〜	データム・ポリスター	¥3800／SLG	210
244	冬	ぼけかの〜宝条院静香〜	データム・ポリスター	¥3800／SLG	210
245	冬	パズル DE ボーリング	日本システム	未定／PZG	
246	冬	逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮)	パイオニアLDC	未定／AVG	
247	冬	機動戦士ガンダム ギレンの野望〜ジオンの系譜〜	バンダイ	¥6800予定／SLG	
248	冬	聖戦士ダンバイン(仮)	バンダイ	¥6800／S・RPG	
249	冬	Tactical Armor Custom ガサラキ	バンダイ	未定／SLG	
250	冬	デビルマン	バンダイ	未定／ACT	
251	冬	サモンナイト	バンプレスト	未定 RPG	
252	冬	スーパーロボット大戦α	バンプレスト	未定 S・RPG	
253	冬	建設機械シミュレーター KENKIいっぱい〜免許をとって建てよ〜	ファブコミュニケーションズ	¥5800 SLG	

●1999年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
254	1999年	ウィザードリィ〜DIMGUIL〜	アスキー	¥6800／RPG	
255	1999年	ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	エニックス	未定／RPG	
256	1999年	ロビン・ロイドの冒険	ガスト	未定 AVG	
257	1999年	ジャングル パトロール	カルチュア・パブリッシャーズ	未定 STG	
258	1999年	NHL BLADE OF STEEL	コナミ	未定／SPG	
259	1999年	ブリーディングスタッド'99	コナミ	未定／SLG	
260	1999年	スーパーブラックバスX2	スターフィッシュ	¥5800／SPG	
261	1999年	CBR(クラッシュ・バンディクー・レーシング)	SCEI	未定 RCG	
262	1999年	蒼魔灯	テクモ	未定 ACT	
263	1999年	ドラゴンヴァラー	ナムコ	未定 ACT	
264	1999年	PARTS' DIK	バンプレスト	¥5800／ACT	
265	1999年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
266	1999年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
267	1999年	花火2	魔法	¥5800予定 SLG	

●2000年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
268	1月	夏色剣術小町	NECインターチャネル	¥6800予定／SLG	
269	1月	FISH EYES II	パック・イン・ソフト	¥5800／SPG	215
270	1月	超謎王	バンダイビジュアル	¥5800予定／ETC	
271	1月	HOSHIGAMI(ほしがみ)-沈みゆく蒼き大地-	マックスファイブ	¥4800予定／S・RPG	
272	2月	ハッピィサルベージ	メディアワークス	¥5800予定 AVG	
273	春	蜃気楼	ヴィジット	未定 ETC	
274	春	星界の紋章(仮)	バンダイビジュアル	¥5800予定 SLG	
275	夏	Lowrider Hop&Dance(仮)	TYO	未定 ETC	
276	2000年	FAVORITE DEAR the everlasting [illegible]	NECインターチャネル	未定 SLG	
277	2000年	青の6号(仮)	バンダイビジュアル	¥6800予定 AVG	
278	2000年	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800／STG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
279	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定 AVG	
280	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL	
281	未定	メタロ[illegible]R	イマジニア	未定 RPG	
282	未定	聖霊機ライブレード	ウィンキーソフト	未定／S・RPG	
283	未定	SYNCHRONICITY〜シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
284	未定	THE RUINS〜ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
285	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
286	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
287	未定	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
288	未定	サーキットの狼II モデナの剣	エム・ティー・オー	未定 RCG	
289	未定	ガイアマスター(仮)	カプコン	¥5800予定 TBL	
290	未定	カプコンアドベンチャー(仮)	カプコン	未定／AVG	
291	未定	ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの	カプコン	未定 RPG	112
292	未定	ロックマン6 史上最大の戦い!!	カプコン	¥2800／ACT	
293	未定	ロックマンDASH2	カプコン	未定／ACT	192
294	未定	シェナザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定 RPG	
295	未定	飛龍の拳「Zｉｏｖ」	カルチャーブレーン	¥3800／FTG	
296	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
297	未定	ARKS1000	クレフ インベンション	未定／AVG	
298	未定	DANGAN〜弾丸〜(仮)	ケイエスエス	¥5800／ACT	
299	未定	エルターゲート	コナミ	未定 RPG	18
300	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定 SLG	
301	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定 RCG	
302	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定 SLG	
303	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
304	未定	Dinobreeder another progress	J・ウイング	¥5800予定 ACT	
305	未定	クロノ・トリガー	スクウェア	未定／RPG	
306	未定	バーチャルリモコン(ヘリバート1)	スリーディ	未定 ETC	
307	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定 ACT	
308	未定	Pocketじまん	SCEI	未定／ETC	
309	未定	ワンダーショック〜1950アメリカンドリームズ〜	SCEI	未定／TBL	
310	未定	ラグナキュール・レジェンド	SME	未定 RPG	
311	未定	CHAOS BREAK Episode from CHAOS HEAT	タイトー	¥5800予定 A・AVG	205
312	未定	汽車でGO!	タイトー	¥5800 SLG	
313	未定	BRAVE SAGA2	タカラ	未定／S・RPG	
314	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定 AVG	
315	未定	Q極クイズ こたえてブリ〜ズ	Tears	未定 PZG	
316	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定 AVG	
317	未定	LOVE GAME'S plus〜かなり対戦テニス〜(仮)	Tears	未定／SPG	
318	未定	ガンコンゲーム(仮)	ナムコ	未定／STG	
319	未定	ナイナイの迷探偵(仮)	ナムコ	未定 AVG	
320	未定	人鳥流(じんちょーる)	日本システム	未定 ETC	
321	未定	タイブレーク	パディ	未定 SPG	
322	未定	エターナル チェイン	ビクターソフト	未定／RPG	
323	未定	オーガリアン〜亜人伝〜(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
324	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定 ACT	
325	未定	クロックタワー3	ヒューマン	未定 AVG	
326	未定	バックガイナー〜よみがえる勇者たち〜覚醒編「そして、明日へ」	ピング	¥5800 SLG	
327	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／AVG	
328	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	

次世代PlayStation(仮称)

●冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
329	冬	決戦	コーエー	未定／SLG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
330	未定	A6 A列車で行こう6	アートディンク	未定／SLG	
331	未定	撞球ビリヤードマスター2(仮)	アスク	未定 TBL	
332	未定	X Shooter(仮)	エニックス・スクウェア	未定 ACT	12
333	未定	EX III The Street Fighter	カプコン／アリカ	未定 FTG	16
334	未定	グラディウスIII&IV 復活の神話(仮)	コナミ	未定 STG	
335	未定	実況ワールドサッカー2000(仮)	コナミ	未定 SPG	
336	未定	ドラムマニア	コナミ	未定 ETC	
337	未定	麻雀やろうぜ2(仮)	コナミ	未定 TBL	
338	未定	アーマード・コア2	フロム・ソフトウェア	未定 ACT	8

※タイトルの右はじの数字は、掲載ページ数になります。

リルガミンサーガの血統を受け継ぎしもの、ここに復活

'99 10月28日 発売 SLPS 02349 **価格5,800円(税別)**

大ヒットした前作「ウィザードリィ リルガミン サーガ」に続く第2弾、「ウィザードリィ ニュー エイジ オブ リルガミン」では、ファンのこだわりも多い、シリーズのⅣ・Ⅴをリメイク。完全を目指した移植度の高さに、WIZの世界観を壊すことなくPS版ならではのアレンジを追加。前作でも好評を得た、こだわりのスタッフが作る、RPGの最高峰が新に復活!

- ●激ムズの#4は完全オリジナル版と難易度調整を施した「アレンジ版」を用意。
- ●プレイヤーの緊張感を盛り上げる、美しくも妖しい3Dダンジョン描画もパワーアップ。
- ●グラフィックは末弥純、サウンドは羽田健太郎、定番且つ最強の布陣で送る、"3Dダンジョン探索型RPG"のデファクト・スタンダード。
- ●#4、#5共に「博物館モード」を用意。モンスター・アイテム・NPCすべてのキャラクターをチェックし、コンプリートを目指せ!!
- ●メッセージの日本語/英語切り替えも任意に可能。すべてを「あの頃」のような画面でプレイする事も可能。
- ●デュアルショック対応。エンカウントや麻痺・石化・寺院での詠唱時に振動。

初回特典

初回出荷分には、末弥純氏のイラストを施した「オリジナル特製カード」を封入。
ほかでは手に入らないローカスのオリジナル。
(1パッケージに1枚封入されています。)

好評発売中

シリーズのⅠ・Ⅱ・Ⅲが完全復活。
大ヒットした名作がベストで登場。
プレイステーション・ザ・ベスト
「ウィザードリィ リルガミン サーガ」¥2,800(税別)

SLPS 91118

発売■株式会社ローカス http://www.locus.co.jp

電撃PlayStation Vol.118

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年9月24日発行（隔週金曜日発行）第5巻第25号通巻114号
発行人／塚田正晃 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業

定価490円 本体467円

T1124604090492

©Media Works 1999 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24604-9／24